Strateji ustası: Resident Evil 2 • Brood Wars • Baldur's Gate

BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

BU AY 2 CD'Lİ

www.level .com.tr • Mayıs 99 • ISSN 1301-2134 • 1.600.000 TL (KDV Dahil)

5/99



Hangi 3D Kartını Seçmeli?

3D SAVAŞLARI

DIABLO II

Cehennemin üç atlısı geliyor!

SILVER

99'un en önemli RPG'sinin 170 MB'lık Dev Demosu

26 Oyun

PC CD

X Wing Alliance • Redline • Starsiege • Uprising 2 • Lands of Lore 3 • Anno 1602 • Nascar Revolution • Apache Havoc • Turok 2 • Rainbow Six Eagle Watch • Bio Freaks • South Park • Extreme G2 • West Front • Spellcross • Global Domination • Microsoft Golf 1999



NFS 4 • Syphen Filter • Sports Car GT

Bürokratik Komedi

Belki fark etmemişsinizdir diye söylüyorum, Nisan sayımız ayın 1'den önce raflardaydı. Birçok okurumuzdan "Ayın 1'de Level'ı aldığıma hâlâ inanamıyorum" şeklinde mektuplar aldık. Aslında, buna biz de inanamıyoruz. Çünkü Nisan CD'sinin başına gelenler, ağır ateşte pişmiş bir tavuğun veya daha önceki bir Level CD'sinin başına gelmemişti. Ayın 24'ünde ülkemizde olması gereken CD'leri beklerken, Çek Cumhuriyeti'nden Master CD'de bir hata olduğuna, üretimin durdurulduğunu ve üretime ayın 20'sinde başlanabileceğine dair bir haber aldık. Biz "Hadi bakalım, bu ay da başımız belada" derken, bunun daha başlangıç olduğunu bilemezdik tabii. 26'sında CD'ler hazırdı, ama günlerden Perşembe olduğu için kargo şirketi uçak kaldırmıyordu (beyefendiler Çarşamba ve Cuma günleri çalışırmış). Biz de CD'leri Almanya üzerinden getirdik. CD'ler elimize geçmişti, ama bu sefer de CD'leri gümrükten çekmek için gerekli kâğıtların yerinde yeller esiyordu. Zaten bu kâğıtlar yüzünden her ay bir-iki gün geç kalıyoruz. Neden? Çünkü gümrükten CD geçmesi için Çek Cumhuriyeti'nden ve Kültür Bakanlığı'ndan izin alınması gerekiyor. Biz deli gibi neler olup bittiğini araştırırken, kağıtların Malezya'da olduklarını öğrendiğimizde yaşadığımız şoku tahmin edemezsiniz. Meğer, süperzekalı kargo şirketi bizim kâğıtları iki gün önce almış ama henüz CD'ler gelmediği için, "Bu kâğıtlar Türkiye'ye gelmeyecekti herhalde" diyerek Malezya'ya göndermiş. Bunu hangi mantığa uyarak yaptıklarını bilemiyorum. Sonuçta ayın 28'i itibariyle CD'ler elimize ulaştı ve paketleme görevlilerinin üstün çabaları sayesinde ertesi gün bayilere ulaşmıştık, ama ömrümüzden birkaç yıl daha eksilmişti. Evet, bu gümrüğe, bu Kültür Bakanlığına, bu kargo şirketine ve bunca bürokratik saçmalığa rağmen ayın birinde çıkabildiğimize inanamıyoruz.

Bu ay fiyatımızda bir miktar değişiklik olduğunun farkına varmışsınızdır. Bunun sebeplerini Forum köşesinde detaylı olarak tartıştık. Bunun en büyük nedeni Die Hard Trilogy ile başlayarak önümüzdeki aylarda tam sürüm ve yabancı oyunlar verecek olmamız. Takdir edersiniz ki, yabancı oyun şirketlerine ödenen telif ücretleri normalin birkaç katı oluyor. Bu nedenle fiyatımızda değişiklik yaptık. Dikkat ediyorsanız "değişiklik" dedim, "zam" değil. Eğer tam sürüm oyun vermemizi istemediğinizi belirten yoğun bir tepki gelirse, fiyatımızı düşürüp tam sürüm oyunları kesebiliriz. Her zaman olduğu gibi bu konuda da seçim hakkını sizlere bıraktık.

Bu ayın içeriğine de kısaca bir göz atalım isterseniz. Öncelikle, kapak konumuz olan 3D Savaşları, uzun zamandır 3D kartı almak isteyip de hangisini seçeceğine karar vermekte zorlananları düşünülerek hazırlandı. Şu an piyasada bulunan, çok yakında ve gelecekte çıkacak olan bütün 3D işlemcileri inceledik. Eğer yakın bir zamanda 3D ekran kartı almayı düşünüyorsanız, bu yazıyı kaçırmayın. Ve tabii Diablo 2. Bilgisayar oyunları tarihinin belki de en çok beklenen oyunu olan Diablo 2 hakkındaki İlk Bakış dosyamız merakınızı yatıştıracaktır. Diğer bölümlerimiz de tam gaz devam ediyor ve her zaman olduğu gibi sıcak anlatımıyla Level bu ay da dopdolu.

Bunca işimizden artan zamanda rahat durduğumuzu mu zannediyorsunuz? Hayır. Bütün imkanlarımızı kullanarak sizlerin bize ulaşmanızı kolaylaştırmanın yollarını aradık. Eğer Internet bağlantınız varsa, Türkiye'deki en geniş içerikli ve tek Türkçe oyun sitesi Level Online'a bağlanmadan geçmeyin. Yakın zamanda çok daha geniş bir içeriğe sahip olacak olan Level Online, dergiden bağımsız olarak yaşamını sürdürmeye devam edecek. Yine Internet bağlantısı olanlara yönelik bir hizmetimiz daha var. Irc.Superonline.com Server'ı üzerinde #Level-Chip odasında hemen hemen her zaman yazarlarımızdan birkaçını bulup istek ve eleştirilerinizi belirtebilirsiniz. Internet bağlantısı olmayanları da unutmadık, Level Destek Hattı da hizmetinizde. Her Çarşamba ve Cuma Saat 14:00-16:00 arası (212) 297 35 04 numaralı telefonu arayarak dergi hakkındaki görüşlerinizi, şikayetlerinizi ve isteklerinizi bildirebilirsiniz. Tabii hile de isteyebilirsiniz.

Sonuç olarak, dergicilik denilen bitişi olmayan yarışta, ufak Sprint'lerle başladığımız koşumuza hızlanarak devam ediyoruz. Ama daha tam hıza ulaşmadık, bilesiniz.

Önümüzdeki aya kadar, hoşça kalın
Sinan Akkol

LEVEL

ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol

Yazı İşleri
M. Berker Güngör, Cem Şancı, Emin Barış, Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez, Kadir Tuztaş, Sinan Almaç, Burak Hun

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Grafik Tasarım
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 297-1724
Yazı İşleri Faks: (212) 238-7326
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü
Beste Özerdem
Pazarlama Bölümü
Özlem Canker, Ayten Çar
Halkla İlişkiler Müdürü
Güler Okumuş
Reklam Koordinatörü
Gönül Morgül
Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık
Reklam Servisi
Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun
Reklam Trafikeri
Aynur Kına

Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733

Abone Satış Müdürü
Asu Bozyayla
Abone Servisi
Nur Geçili,
Serap Ezgin, Ebru Epik
Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 238-7343
Abone E-Mail: abone@chip.com.tr

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

Genel Müdür
Hermann W. Paul

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Gökhun Sungurtekin

Renk Ayrımı - Film Çıkış
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323
Baskı
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323
Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. 231/3
80380 Kasımpaşa İSTANBUL
Tel: (212) 297-1724 Pbx
Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA
Dilek Özgen
VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi
Serra Yurtman, Batur Odar
Ankara Büro
4. Cad. 73. Sok. 8/1 06450 Öveçler ANKARA
Tel: (312) 480-5939 Faks: (312) 480-5958
E-Mail: vogelank@chip.com.tr



VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

Diablo II

Bir adama sormuşlar, Diablo'dan daha iyi bir RPG var mı diye. O da var demiş; DIABLO 2..

Blizzard, Civizilation'un Turn Based türü oyunlarda, Doom'un ise FPS'de gerçekleştirdiği devrimleri Diablo ile RPG türü oyunlarda gerçekleştirdi ve oyun tarihine adını yazdırdı. Diablo hiçbir RPG'de yaratılamayan atmosferi ve FRP'nin sağladığı oyun mantığını biraraya getirmişti. Daha önceki tarihlerde hazırlanan hiçbir RPG'de oyuna bu kadar doğrudan katılamazdınız. Orijinal konusu sizi bir yandan gerilime sürüklüyor, bir yandan da o ulaşılmaz ve kudretli yaratık Diablo'yu yok etme arzunuz kendinizi oyuna daha çok vermenizi sağlıyordu. Dahası, oyunda Action unsuru üst düzeyde tutularak oyuncunun oyundan soğuması engellenmiş, bu unsur da doğal olarak oyunseverlerde oyuna karşı üstün bir bağımlılık yaratmıştı. Uzun süren oyunda karşınıza sürekli ilginç ve kullanılabilir eşyalar çıkması, sürekli bir arayış içinde olmanızı sağlıyor, bu da oyunun bağımlılık yaratmasının diğer bir sebebi oluyordu.

Blizzard elde ettiği bu müthiş başarıdan sonra Diablo'dan daha iyi bir oyunu yine Diablo'yu yapanların yaratacağını düşündü ki, daha Diablo'nun popülaritesi sona ermeden Diablo 2'yi yayınlayacağını duyurdu.

Tristram'a hoşgeldiniz

Diablo 2 ilk oyunun bitiminden kısa bir süre sonra başlıyor ve kahramanımızın ilk oyunda Diablo'nun ruhunun bulunduğu kristali alması Diablo'nun dünyadan ayrılmak zorunda kalmasına sebep oluyor. Diablo kendisini daha önce alt eden, ancak bu sefer inanılmaz kudretine boyun eğmek zorunda kalacak olan dünyaya yarım kalan işlerini bitirmek için geri dönüyor. Tabii bu geri dönüş ister istemez maceranın tekrar başlamasına neden oluyor.

Fallout'ta olduğu gibi, oyun kahramanın neler döndüğünü araştırma işine girmesiyle başlıyor ve anladıktan sonra zaten katliamımız da başlamış oluyor.

Diablo 2 dört ana bölümden oluşuyor ve her dört bölümün altında birçok temel Quest'inizden farklı ara Quest'ler bulunuyor. Bu arada Quest'ler size içeriklerine göre birçok avantaj sağlıyor. Örneğin sadece ana Quest'i izlediğiniz takdirde, size gerekebilecek bir Item'ı kaçırabiliyorsunuz.

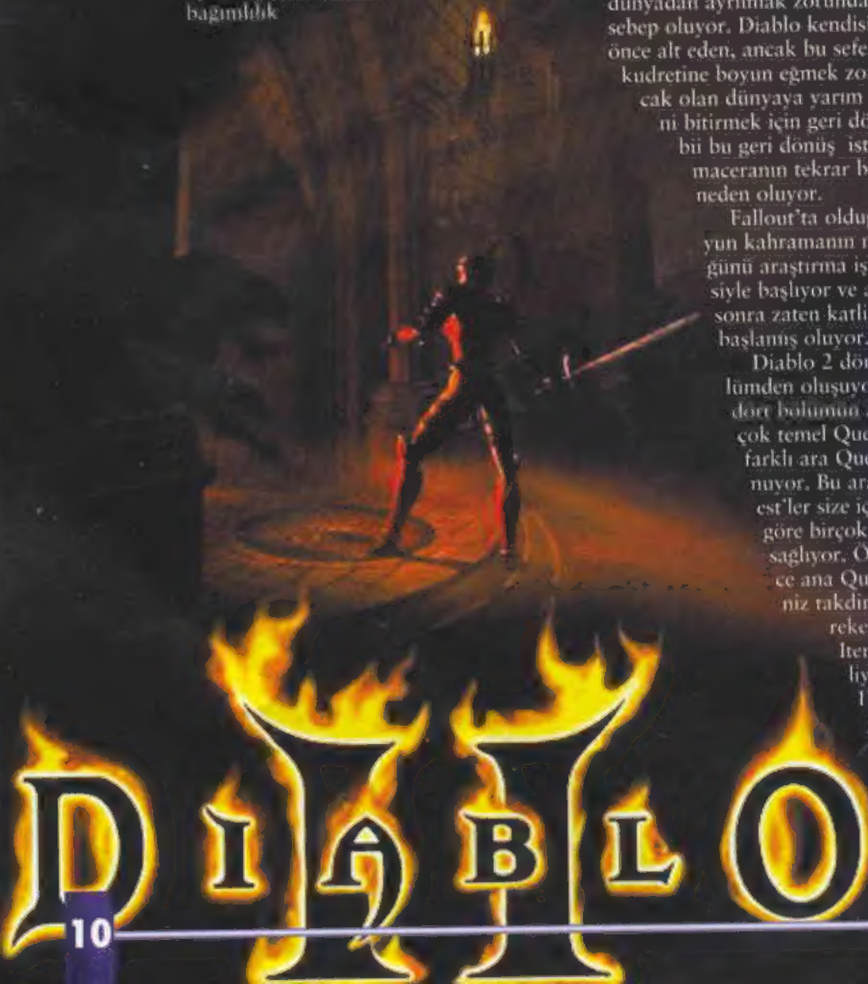
Dahası, seçtiğiniz Quest'lerin içeriği de çok önemli. Size teklif edilen Quest'ler hırsızlık, cinayet (hehe!) gibi işler yapmanızı gerektiriyorsa, halkın gözünde saygınlığınızı yitirebiliyor ve onların size sağlayacağı avantajlardan mahrum kalabiliyorsunuz. Örneğin satın almak istediğiniz Item veya silahları size daha pahalıya satabiliyorlar veya ne işe yaradığını bilmediğiniz bir Item'ı tanımlatmak istediğinizde bu işi yapmayabiliyorlar. Sonuç olarak Diablo 2'de yapacağınız en küçük bir hareket uzun ve zor maceranızı daha da zorlaştırabiliyor.

Diablo 2 doğal olarak hem hikaye hem de teknik açıdan ilk oyundan farklı ve radikal değişiklikler taşıyor. Hikaye her ne kadar ilk oyunla paralellikler taşıyor. Ama Diablo2'nin dört bölümünden her birinin Diablo 1'den büyük olması oyunun ne kadar inanılmaz olacağının göstergesi.

İlk macera Tristham'da geçiyor. Bu bölümün adı The Fall of Tristham. İkici bölümün adı ise The Desert of Lut Gholein. Bu çöl iklimine sahip bir şehirde geçiyor ve oyunun her bölümünde olduğu gibi bulunduğunuz mekana has çeşitli engeller mevcut. Mesela çöl bölgesinde olmadık zamanda ortaya çıkan çöl yaratıkları ve bunun gibi ortama bağlı ve asıl Quest'inizle alakalı olmayan birçok engelle karşılaşacaksınız. Buna ek olarak gitiğiniz şehirler de NPC'lere bağlı olarak interaktif. Bu da demek oluyor ki ilkinde olduğu gibi her şehre gittiğinizde aradığınız kişileri bulamayabiliyorsunuz. Diablo'da her türlü işinizi gördüğünüz Tristham Diablo2 de bir mahalle gibi kalacak, çünkü Diablo 2'de bulunan dört şehir Tristham'ın en az sekiz kat büyüğü olacak. Oyunun diğer iki bölümüne gelince, şu an bu bölümlerin içerikleri hakkında çeşitli sitelerde ve dergilerde bilgi veriliyor olsa da şu ana kadar Blizzard'dan gelmiş herhangi bir resmi açıklama yok.

Yol arkadaşları

Diablo 2'de, ilkinde olduğu gibi karakterlerin cinsi ne olursa olsun onları başka karakterin alanlarında giren bir konuda uzman yapma olasılığınız yok. Warrior sınıfına giren savaşçılara kendi yeteneklerinin izin verdiği büyü yetenekleri dışında başka bir yetenek kazandıramıyorsunuz. Aynı şekilde büyü-





cü sınıfı karakterlerin silah yeteneklerini geliştiremiyorsunuz. Bu denge ilk oyunun aksine çok mantıklı olmuş. Örneğin Barbarian sadece WarCry adlı büyüyü yapabiliyor ve bunu geliştirebiliyor. Buna göre oyunda bulunan beş karakter sadece kendi savaş kişiliklerinin el verdiği ölçüde gelişebiliyorlar. Yani ilk oyunda olduğu gibi Warrior'u Gandalf kadar iyi bir büyücü yapamayacaksınız. Karakterlerin yeteneklerini geliştirme olayı ise tamamen oyuncunun insiyatifine bırakılmış. Buna göre, oyuncu karakterinin kişiliğine bağlı olarak onun yeteneklerini serbestçe geliştirebiliyor. Bunun bir dezavantaj olduğu kesin, ancak oyunun tekrar oynanabilirliğini artırması adına çok önemli. Oyuncu her değişik karakterle oynadığında, değişik özellikler ve bunlara bağlı olarak değişik Item'lar buluyor, bu da oyunu ilkinden çok daha zevkli ve oynanabilir kılıyor. Bir de ilk oyunda büyük eksik olarak nitelendirilen, ancak bana göre ilk oyunun yapısı göz önüne alındığında önemsiz sayılabilecek koşma yeteneği Diablo 2'de sağlanmış. Diablo2'de oyun alanının birçok mahzenden ibaret olması ve zaten acil bir kaçış durumuna düştüğünüzde büyük ihtimalle ölecek olmanız, koşma olayını göz ardı edilebilir bir eksik kılıyordu. Ancak Diablo 2'nin kabaca ilk oyunun oyun alanından 8 kat büyük olması kaçma olayını sık sık kullanabilirsiniz demek oluyor.

Gölge her zaman ışıkta oluşmaz

Diablo 2 'de 3D desteğine bağlı olarak, gece, gündüz, büyü, gölge efektleri oyunun başka bir önemli tarafı olacak kuşkusuz. Tabii bu gece-gündüz unsuruna bağlı olarak zaman kavramının da başınıza gelebilecek tehlikeler üzerine etkisi olacağı görülüyor. Eğer yolculuğunuza gece devam ederseniz gündüz vaktine nazaran daha güçlü yaratıklar karşınıza çıkabiliyor.

Diablo 2'nin ilk oyundan yaklaşık sekiz kat büyük olmasının doğurduğu başka bir sonuç ise Diablo 2'de ilk oyundan çok daha fazla item, zırh ve silah olacak olması.Bu yeni özelliğin doğurduğu başka bir etki ise, taşıma kapasitesinin artık oyuncuya bağlı olması.Yani kemer gbi aksesuarlarla taşıma kapasitenizi arttırabileceksiniz. Her karakterin kullanabileceği silah, zırh farklı olacak ve yine ilk oyundan farklı olarak kullandığınız her eşyanın karakter üzerindeki görüntüsü değişik olacak.

Oyunun uzun olmasından kaynaklanacak olan tek düzeliği yıkmak için yapımcılar birbirinden farklı çok fazla düşman koymuşlar. Ayrıca ilk oyunda bulunmayan keşfetme olayı oyunu tekdüzelik sorunundan kurtaracak gibi görünüyor.

Diablo 2'de ilkine nazaran daha sık düşmanla karşılaşacak ve daha az güvenli yer bulacaksınız. Bununla birlikte düşmanınız olan yaratıklar yine ilkindeki gibi size doğru yürüyüp beni öldür dercesine çırpınmayacaklar, aksine bu sefer



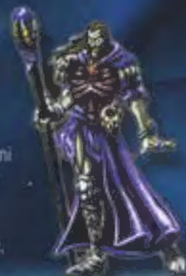




Karakterler



Paladin Tanrı inancından güç bulan bir şövalye. Tüm yetenekleri savunma üzerine kurulu. Aura büyüleri ile kendisine vuranın zarar görmesi gibi savunma ağırlıklı özellikleri var. Tüm kılıç türlerini mükemmel derecede iyi kullanır. Yetenek grupları, Holy Aura, Shield Bash, True Blade, Arm of God.



Necromancer Ölülerle ve runun kötü yanıyla ilişkili büyü yetenekleri olan bir savaşçı. Yaratıkları kendi lehine savaştırabilmesi, düşmanlarının Hitpoint'lerini kendisine ekleyebilmesi gibi yetenekleri var. Fiziksel bakımdan hayli güçsüz ve yakın dövüşte etkisiz. Ancak büyü yetenekleri bu dezavantajlarını dengeliyor. Yetenek grupları, Binding, Vampiric Touch, Unholy Bolt, Poison Touch, Summon Familiar, Raise Dead, Blood Golem vs.



Barbarian Bir kasap misali sadece kas gücüyle ortalığı temizleyebilen bir savaşçı. Büyü yeteneği Sorceress'in yakın dövüş yeteneğini kadar az. Barbaria'nın yetenek grupları, Dual Wield, Stun, Warcry, Charge, Repair ve Animal Totems.Bunların yanında birden fazla hedefe vurabilme, balta fırlatabilme ve kendini iyileştirebilme gibi bireysel yakın dövüş yetenekleri de mevcut. Diablo 2'deki savaş yapısı ele alındığında, Barbarian tartışmasız en kullanışlı savaşçı olacaktır.



Amazon Yarı Rogue, yarı Warrior bir karakter. Amazon'un yetenek grupları; Spear, Javelin, Movement, Healing, Repear, Bow veCrossbow Dodge ile Safe Shot. Diğer tüm karakterlerden daha hızlı hareket edebiliyor ve hızlı olmasının getirdiği avantajla uzak dövüş yetenekleri daha iyi. En az büyü öğrenebilen savaşçılardan.



Sorceress Malum büyücü. Yakın dövüşte çok etkisiz, ancak uzak dövüşte belki de en güçlü savaşçı. Tabii Diablo dünyasında uzaktan uzaktan savaşıp ortalığı temizlemek diye bir olay olamaz. Buna göre Sorceress diğer savaşçılara ve akıl NPC'lere güvenmek zorunda kalıyor ki, bu da onun en büyük dezavantajı. Lighting, Fire ve Ice tabanlı büyüleri tamamıyla öğrenebiliyor. Doğal olarak en çok büyü çeşidi öğrenebilen, ancak neredeyse hiç yakın dövüş yeteneği bulunmayan bir savaşçı.

Düşmanlar


Aradriel


Evilphoenix


Fallenone


Guardian


Bighead


Crusher


Spider


Medusa


Lizardman











daha akıllı, hızlı ve planlı saldıracaklar. Bunun yanında düşman yaratıklarını da hem yetenek hem de boyut olarak çok farklı oldukları ve dolayısıyla fazla çeşitlilikte olduklacaklar. Burada belirli bir kalıpta değil, yaratıcılığınız bazında çeşitli varyasyonlarla saldırmanızı sağlamak amaçlanmış. Bu yolla yaratıkları katleden bir kasaptan çok, stratejiler geliştirebilen bir savaşçı olmanız gerekecek.

Yapımcılar ilk oyunda gerçekten çok eksik olan NPC sorununu bu sefer çözdüklerini söylüyorlar. Oyun içinde karşılaşıp ilişkiye geçebileceğiniz en az 30 karakter var. İlk oyunda statik olan tüm diğer karakterler bu sefer sizin eşyalarınızı taşıyor, sizin için savaşıyor ve sizin Quest'inizde ilerlemenize yardımcı oluyorlar. Bu özellik Diablo'yu bilgisayara karşı oynarken oyunun uzun olmasından kaynaklanan ve sürekli tek başınıza savaştığınız için ortaya çıkan lineer oyun gidişatını değiştiriyor.

Blizzard, Diablo 2'yi ID Software'in Quake 3 Arena'da yaptığı gibi Multiplay oynanım üzerine kurmuş. Şöyle ki Blizzard'ın gerçekleşirse oyun piyasasında ilk olacak Diablo 2 ile ilgili başka bir projesi de binlerce oyuncusu olan ve sürekli aktif halde bulunan bir Multiplay Diablo. Yapımcılar gündemde olan birçok fikir arasında hayata geçirmek istedikleri olayları çok dikkatli seçiyorlar, çünkü yaratmak istedikleri Ultima taklidi sürekli devam eden ve isteyenin katıldığı bir macera değil, kişilerin kendileri gibi insanlarla aktif irtibata geçmesi. Bunu da oyuncuların eşler veya takımlar yaratıp oyunu sürdürebilmeleri ile sağlamayı düşünüyorlar.

Bazen, karanlığın kendisidir gölge

Oyuncular Multiplay oynarken aktif haritaya işaret koyabilecekler ve bu yolla kurdukları plan sonucunda belirlenen ortak bir zamanda buluşup maceraya devam edebilecekler.

Diablo 2 ile devreye girecek Battle.net Diablo 2 Server'ı ise Internet'ten Diablo oynayanları çok sıkan bir başka konuya çözüm getirecek; Cheating. Oyundaki yetenek gelişim ağacı gerçekten çok iyi bir mantığa dayanıyordu ve eğer Diablo'nun karşısına, arkanızda bıraktığınız 15 Level'daki yaratıkları atlayarak geldiyseniz karakteriniz kesinlikle başarılı olamıyordu. Bu denge, oyunu gerçekten zevkli kılıyordu ve karakterinizi 43.Level bir savaşçı olana kadar geliştirmek gerçekten gurur veriyordu. Ancak ne zaman Diablo'da cheat çıktı, mertlik bozuldu. Kendisini akıllı sanan akılsızların başvurduğu yol olan hile olayı On-line Diablo oynamanın keyfini bir hayli kaçırdı. Gerçi Diablo 2 çıkana kadar da kaçıracak, ancak bu hilekarların bu kadar kolay cheat yapabilmelerinin sebebi sadece Battle.net Server'ının size sadece diğer oyuncularla bağlantı kurma şansı vermesi idi.Yani oyun oynadığınız karakter ve Save'ler sizin bilgisayarınızda duruyor, bu da cheat yapmak isteyen biri için kendi bilgisayarında bulunan bilgileri editorlerle işleyerek istedikleri ayarlamaları yapmasını sağlıyordu. Örneğin bazı elemanlar Hitpoint'lerini 1000 yapıyor ve bu yolla oyunun en güçlü yaratığı Diablo'yu bir ya da bilemedin iki vuruşta öldürüyorlar. Blizzard bu tür yollara baş vuran oyuncuların türemesinin kendi hatası olduğunu biliyor olmalı ki, Diablo 2'de oyunla ilgili tüm bilgiler sizin açtığınız Account aracılığı ile size tahsis edilmiş











dosyalara kaydedilecek, karakterin üzerinde oynama yolu ile hile tarihe karışacak.

Blizzard eğer bir değişiklik olmasa yine bir ilke imza atıp Diablo Clan'ları için Battle.net aracılığı ile Guild House'lar kurmalarına imkan tanıyacak. Yani aynı Clan'dan (Grup, takım) olan Diablo oyuncuları bu yerlerde buluşup aralarında alışveriş yapabilecek, Guild hazinelerini oluşturabilecek ve Quest'ler için stratejiler geliştirebilecek. Tabii oyunun Multiplay ağırlıklı olması Clan'lar arası oyunların oynanabilmesine de izin verecek. Sekiz Multiplay oyuncu desteği sağlanacak olan D2'de temel olarak bu tip mücadelelere zemin hazırlandığı için, bu oyun hem tüm Ultima serisinden hem de ilk versiyondan takım oyunu yönünden de çok daha başarılı olacak.

Resmi olmayan kaynaklardan öğrendiğimize göre, Diablo 2 her bölümü için 1 CD'den ve bir de Installation CD'sini katarsak 5 CD'den oluşacak. Oyunda 5000'den fazla Item, her karakterin kendisine özgü 30 kadar hareketi ve daha önce bir oyunda görülmeyen saniyede 30 frame görüntü akışı, tüm grafiklerin Rendering kullanılarak yapılıyor olması şimdiden Diablo 'nin bir klasik olacağının işaret ediyor.



Bu kadar zamandan, konuşmadan, spekülasyondan ve bekleyişten sonra bu oyunun kötü olma olasılığının bulunmadığını söyleyebiliriz. Diablo'yu kendisiyle karşılaştırılacak ve farklılıklarının ortaya konabileceği bir oyun olması açısından bir kaynak olarak görebiliriz.Ancak emin olabileceğimiz bir nokta var ki, Diablo 2 grafikleriyle, karakterleri ve oyun yapısıyla kesinlikle bir devam oyunu değil, aksine tamamıyla yeni bir oyun. Oyunun çıkış tarihi için 1999 yılının ikinci yarısı ön görülüyor. Tabii bu kesin bir tarih değil, ama bu aslında Blizzard adına artı bir puan, çünkü oyunu erken çıkartıp böyle bir yapımı harcamak istememeleri normal. Eğer Blizzard Diablo 2 için vaat ettiklerini yerine getirebilirse, oyunun çıkış tarihi kimse için sorun olmayacaktır. Sadece bu bile sizi bir süre oyalar, gerisi de Blizzard'a kerim....

www.glowingeyes.net 'de ilk Türk Diablo 2 sitesini bulabilirsiniz. ■



Yeni bir yaratığın doğuşu

1. Her yaratık yaşamına bir ressam tarafından çizilen siyah beyaz skeçler olarak başlıyor.
2. Daha sonra bu skeç kullanılarak yaratığın 3D modeli oluşturuluyor. İlk olarak poligonlar kullanılarak tel kafes modeli oluşturuluyor.
3. Poligon yüzeylerine kaplamalar uygularak, yaratığın oluşması sağlanıyor.
4. Artık elimizde bitmiş bir model var. Oyun içinde istenilen çözünürlükte kullanılabilir, veya yüksek çözünürlükte render edilerek demolarda yüreğinizi ağzınıza getirecek şekle sokulabilir.

BLİZZARD

Beklenen Çıkış Tarihi: Ekim 1999 *Türü:* Action-FRP *Sistem:* PC

Özellikler:

- Birbirinden tamamen farklı yetenekleri bulunan beş oyuncu karakteri.
- Diablo 1'in sekiz katı büyüklükte oyun alanı.
- Binlerce yeni item, yüzlerce büyü ve karakterlere özel yetenek.
- Sabit olmayan ve sizinle birlikte savaşan NPC'ler.
- Zindanlarda olduğu kadar, yerüstünde de savaşma imkanı.
- İlkinden çok farklı (ve güvenli) Multiplayer özellikleri.

oyun dünyasından Haberler

Bilgisayar oyunları dünyasından en son haberlerle yine karşınızdayız

Half Life- Opposing Force



1998 yılının tartışmasız en iyi oyunu olan Half Life idi, ama eninde sonunda bitmek gibi kötü bir huyu vardı. Oyunun sonu da hiç fena değildi hani, ya kötü adamların tarafına geçecek ya da... Neyse, oyunu henüz bitirmemiş olanların zevkini kaçırmayalım, zaten bizim işimiz oyunu bitirmiş olanlarla.

Radyasyon giysilerinizi, el bombalarınızı hazırlayın, Half Life'a ek görev paketi geliyor. Half Life: Opposing Force isimli bu paket, hepimizin beklediği gibi ilk oyun bittikten sonra Gordon Freeman'ın başına neler geldiğini konu almıyor. Onun yerine, Black Mesa'daki olayları Gordon ile aynı anda orada bulunan bir başkasının bakış açısından görmenizi sağlıyor: Hiçkimseyi sağ bırakmama emri almış olan bir özel tim askerinin bakış açısından.

Opposing Force'da hem tek kişilik hem de multiplayer oynayanlar için yeni özellikler bulunuyor. Artık gariban bir bilim adamını değil, tam donanımlı bir ölüm makinasını yöneteceğiniz için, silahlar da ona göre olacak. Yeni konvansiyonel, prototip ve yaratık silahları var. Ayrıca, oyunda yeni bir yaratık türü olacağı söyleniyor ama yaratığın nasıl bir şey olacağı hakkında en ufak bir bilgi verilmiyor. Sierra'nın tek söylediği, Opposing Force, ilk oyunu popüler yapan özellikleri aynen koruyacak.

Opposing Force, ilk oyunu hazırlayan Valve tarafından yapılmıyor. Bu sizi korkutmasın, aynı dizayn ekibinin elinden çıkmayacak olması oyunun temposunu kaybedeceği anlamına gelmiyor. Opposing Force'un üzerinde Gearbox denilen yeni bir firma çalışıyor. Gearbox, 3DRealms (Duke Nukem 3D, Duke Nukem Forever), Microprose (Klingon Honor Guard) ve Ritual (Sin, Wages of Sin) firmalarından ayrılanların kurduğu yeni bir şirket, ama oyun geçmişleri onlara güvenebileceğimizi kanıtlıyor sanırım.



Opposing Force'un baş tasarımcısı Randy Pitchford "Opposing Force'da Half Life'ın bütünlüğünü birçok yenilikle birleştirip orijinal oyundaki gibi yoğun ama farklı bir bakış açısı sağlamayı amaçlıyoruz. Opposing Force'un Half Life fanatiklerini çok mutlu edeceğinden eminim." dedi. Sonbaharda bitmesi planlanan Opposing Force'u beklemeye başlayın, ama zaman sizin için çok yavaş geçiyorsa, yakınlarda çıkacak olan amatör görev paketi Half Life-Redemption'ı bekleyin.

Bleem!

En sonunda gerçek anlamda çalışan bir Playstation emulatörü çıktı. Başka oyun platformlarının oyunlarını PC'lerde çalıştırmak için kullanılan programlara verilen ortak isimdir emulatör. Çoğu bilgisayar ve konsolun (Amiga, Sinclair, C64, NeoGeo vs.) emulatörleri taş gibi çalışırken, çalışan bir Playstation emulatörü bulmak İstanbul'da insan bulmaktan daha zordur. Ama artık Bleem! var. O kadar mükemmel çalışıyor ki, şimdiye kadar denediğimiz hiçbir Playstation oyununu çalıştırmadığını görmedik. Bu ayki CD'mizde demo sürümünü bulabileceğiniz Bleem!'in tam sürümüne kavuşmak için www.Bleem.com adresine gidip 14.95 $ bayılmanız gerekiyor. Böylece Bleem'in demo sürümünde bulunmayan şu özelliklere sahip olacaksınız.

Oyunlarda tam ses desteği.

Renkli demolar.

3D hızlandırıcılara tam destek.

Memory Card'a gerek kalmadan Hard Disk'e kaydedebilme.

Emulatörlerin yasadışı olup olmadığı konusundaki tartışmalar sürüyor. Ama Bleem'in bu konuda emsallerinden iki büyük farkı var. Birincisi, kesinlikle kopya Playstation (altın CD'dekiler) oyunlarını çalıştırmıyor. Yani sadece orijinal PSX oyunlarını oynayabileceksiniz. İkincisi, Sony Bleem'in yaratıcılarına karşı açtığı davayı kaybetti. Bu da demek oluyor ki emulatörler (en azından bir kısmı) kanun karşısında haklı bir konumda bulunuyor.

Bleem'in nelere kadir olduğunu görmek için Grand Tourismo'dan alınmış şu resme bakmanız yeterli. Bu resim, GT'nin bir PC'de Bleem! ile çalıştırılmış ve 3D hızlandırıcı ile güçlendirilmiş hali. Karar sizin. Ama şunu da unutmayın, emulatörler dehşet işlemci gücü gerektirir ve bir PII 450 bile bazı oyunları tam performans çalıştırmak için yeterli olmayabilir.



Daha Çalınacak Çok Araba Var

Gathering of Developers, oldukça popüler olan Grand Theft Auto için yeni bir ek görev pakedi çıkarttığını açıkladı. GTA: London 1969 isimli bu pakette, orijinal Grand Theft Auto da bulunuyor. Dünyada toplam 1.6 milyondan fazla satan GTA'yı bu kadar ünlü yapan, kanunun karşısında olan bir karakteri canlandırmanız. Araba çalıp, masum insanları ezerek başladığınız suç kariyerinde giderek yükselerek banka soygunları, polis merkezine saldırılar gibi okkalı suçlara bulaşarak çete liderliğine kadar yükselmeye çalışıyordunuz. London 1969'da ise zamanda biraz geriye gidip, 1969'un Londra'sında terör estireceksiniz. Orijinal oyundaki bütün güzelliklere sahip olan London 1969, o zamanın arabaları, müzikleri ve atmosferini taşıyacak. Toplam 30'dan fazla araba ve orijinalin bu kadar ünlü olmasında büyük payı olan 60 dakikalık radyo tarzı kesintisiz müzik olacak. Küçük sularla başlayıp merdivenleri tırmandıkça, kendinizi giderek korkunçlaşan bir yer altı şebekesinin içinde bulacaksınız.





Tabii hepsi bu değil, DMA Design yılın sonlarına doğru Grand Theft Auto 2'yi çıkartacağını da açıkladı. Hem PC hem de Playstation versiyonu hazırlanacak olan GTA 2 hakkında konuşmak için henüz çok erken ama DMA'nın söylediğine göre oyun, orijinaliyle aynı havayı taşıyacak ama aynı zamanda da beklediğimizden çok farklı olacak. Of Allah'ım, zaman denilen şey neden var sanki?

Teknolojiye güvenmeyin

Gerçekçi İkinci Dünya Simulasyonları ile ünlü olan Rowan Software, Mig Alley isminde yeni bir oyun üzerinde çalıştıklarını duyurdu. Kore Savaşının 1951 yılındaki hava savaşlarını konu alan Mig Alley, dünyada şimdiye kadar gelmiş geçmiş en geniş jet savaşını yaşatacak. Radar veya güdümlü füzeler olmaksızın uçuş yapılan Mig Alley'de teknolojiden çok, pilotların kişisel kabiliyetleri ön plana çıkacak. Dinamik ve her an değişen bir görev yapısına sahip olan Mig Alley için yeni bir motor yazılıyor. Havada aktif olarak savaşan 200'den fazla uçağa izin veren bu motor sayesinde savaşlar şimdiye kadar görmediğimiz kadar canlı geçecek gibi görünüyor. Ayrıca 3D mekanlar, radyo konuşmaları, hava tafik kontrolü, uçuşların kaydedilmesi ve Internet üzerinden sekiz kişiye kadar multiplayer desteği ile Mig Alley, bu yılın iddialı simulasyonlarından birisi olacağa benziyor.



Hava sahası ve yer şekilleri, zamanın gerçek hava fotoğraflarından ve haritalarından faydalanılarak çıkartılmış. Dinamik kampanya tamamen oyuncu tarafından değiştirilebilir olacak ve oyuncu isterse minik tek kişilik görevler, isterse tam tekmil bir seferberlik durumu içinde uçabilecek. Düşman yer ve hava birimlerinin yapay zekasının da kayda değer derecede iyi olacak. Uçakların burun kısmına istediğiniz resimleri koyabilmek gibi bir özgürlüğünüz de bulunuyor. Ne güzel.

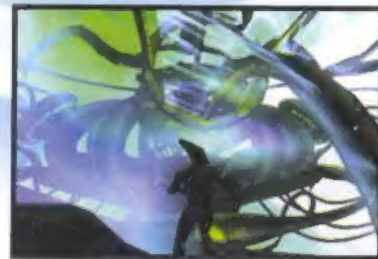
MDK 2

Baldur's Gate ile iyi bir çıkış yapan Bioware, dikkatini başka bir oyun üzerine çevirdiler: 97'nin action hitlerinden MDK (MurederDeathKill)

İlk olarak Dreamcast için hazırlanacak olan MDK 2, ilk oyunu yapan Shiny Entertainment tarafından desteklenmeyecek.

Oyunun konusu, birincisinin bittiği yerden devam ediyor. Dünya yeni bir yaratık istilası ile karşı karşıyadır ve onu kurtarmak da yine bize düşmektedir. Bu sefer oyuncular üç farklı karakteri yönetebilecekler. Birinci oyundaki Kurt Hectic, köpeği Max ve Kurt'e yardımcı olan Dr. Hawkins. Her karakterin kendine özgü silahları ve güçleri olacak, ama bunlar hakkında ayrıntılı bir bilgiye henüz sahip değiliz. Kurt'ün o cool kurşun-zırh içinde olacağını umuyoruz.

MDK 2 Bioware'in Omen motoru üzerinde geliştiriliyor, ama farklı oyun platformlarında uyum sağlaması için motorun üzerinde bazı değişiklikler yapılması gerekecek. Oyunun ilk olarak Mayıs ayındaki ünlü bir fuarda görücüye çıkması bekleniyor. Ve şimdilik bize söylenen MDK 2'nin önümüzdeki sonbaharda PC ve Dreamcast için aynı anda piyasada olacağı.



Flaş Haberler

Ömür Biter, Lara Bitmez

Tavuğun altın yumurta yumurtlaması Eidos Interactive'e yetmemiş olacak ki, onu otomatik bir kuluçka makinesine yerleştirmeye karar vermiş. Tabii bu kadar fanatiği olan bir serinin yakınlarda bitmesi düşünülemez ama en azından yeni birşeyler katmayı deneyebilirler. Neyse, olay şu: Eidos orijinal Tomb



Raider 2'ye yeni bir CD ve dört yeni bölüm ekleyerek yeniden piyasaya sürmeyi planlıyor. Golden Mask ismindeki bu CD'de Lara Croft daha önce görmediğimiz dört bölüm boyunca poligon poligon dolaşacak. Yeni bölümlerin arasında buzdan bir ada, çok gizli bir Rus üssü, ve eski bir uygarlığın kalıntıları da olacak. Yani bildiğimiz, alıştığımız şeyler. Sizi bilemem ama bence bu serinin suyu çoktan kaynadı da buharlaştı bile. Hepimize geçmiş olsun.



Suya gidip susuz gelmek

İki yıl öncesinin sessiz hitlerinden olan Archimedian Dynasty'nin devam oyunu yapılıyor. Aqua adındaki bu oyun Massive Development (http://www.massive.de) tarafından hazırlanıyor ve görünüşe bakılırsa rakiplerinden geri kalmayacak güzellikte bir grafik teknolojisine sahip olacak. İlk oyundaki gibi karşılık ticaret ve savaş yok, kiralık asker Dead Eye Flint olarak denizin derinliklerinden gelen korkunç yaratıklara karşı savaşacaksınız. Oyunun motoru su altı dünyasını olabildiğince gerçeğe yakın olarak simule edecek şekilde hazırlanıyor ve oyunun geçtiği dünya yüksek derecede etkileşimli olacakmış gibi görünüyor.





Pencereyi Aç, Perdeyi Arala...

Microsoft 2000 yılının ortalarında Windows 95 ve 98 tabanlı yeni bir işletim sistemi çıkartacağını duyurdu. Ama bu yeni sistem, hepimizin beklediği gibi NT'nin güvenilirliği ve 95'in sadeliğini taşımayacak. Bu iki platformu güvenilir bir şekilde birleştirmenin çok zor olduğunu söyleyen Microsoft yetkilileri, Windows 95 gibi öncekinden sonra büyük bir adım sayılabilecek bir işletim sistemi yerine, Windows 98 gibi daha güvenilir ama görünüş ve içerikte aynı olan bir işletim sistemi hazırladıklarını duyurdular. 2000'e doğru Windows 2000 adı altında NT'nin yeni sürümünü ve Windows 98'in güncellenmiş hali olan Windows 98 Second Edition'ı piyasaya sürecek olan Microsoft'un, 2000 yılının hemen ortasında eskisiyle fazla farkı olmayan bir sistemi piyasaya sürerek ne kadar doğru bir şey yaptığını göreceğiz.



Abe General mi Oluyor?

Ünlü platform serisi Oddworld'ün yapımcısı olan Oddworld Inhabitants, aynı dünyada geçen Hand of Odd isimli bir Real Time Strateji geliştirdiklerini söyledi. Henüz gelişim aşamasının çok başında olduklarını ve oyunun tamamlanmasına neredeyse 18 ay olduğunu söyleyen OI yetkilileri, Hand of Odd'un Oddworld dünyasının karakteristik özellikleri ile RTS türünü çok değişik bir biçimde kaynaştıracağını söylediler. Ortaya nasıl bir şey çıkacağını merakla bekliyoruz.

Daha Fazla Özgürlük

Descent FreeSpace geçen senenin en başarılı uzay simulasyon oyunuydu. Ve her başarılı oyunda olduğu gibi oyunun yapımcıları Volition tarafından ikincisi hazırlanıyor. Great War'dan 32 sene sonraki olayları konu alan Freespace 2, yeniden kendini gösteren Shivan tehditine karşı eski düşmanlar insan ve Vasudan ırklarının birlikte verdiği ölüm kalım mücadelesini konu alıyor.

İlk oyunun en çekici yanı, başka hiçbir oyunda bulunmayan sıcak çatışmaları ve dev boyutlardaki uzay gemilerine yapılan saldırılardı. Freespace 2'de 70'den fazla farklı büyüklükte gemi, birçok yeni silah olacak. Ayrıca, ilk oyundaki dev gemi Lucifer'in 10 katı büyüklükte destroyerler bulunacak (Lucifer sizin geminizin neredeyse 500 katı büyüklükteydi). Tabii oyun için geliştirilen yeni bir grafik sistemi stratejik saldırılara imkan sağlayan nebula efektleri gibi grafik efektlerini kotarabilecek seviyede olacak. Artık alıştığımız üzere Freespace 2, 3D hızlandırıcısız çalışmayacak.

Gorky 17

Türkiye haricinde bütün ülkelerde mükemmel oyunlar yapılıyor galiba. Alın size Çek Cumhuriyeti'nden Diablo ve Commandos karışımı mükemmel bir oyun: Gorky 17. Harika el çizimi arka planların üzerine poligon karakterlerin kullanıldığı Gorky 17, klasik bir konunun gerçek sanatçıların elinde nasıl bir şaheser haline dönüşebileceğinin kanıtı. Biyolojik bir salgın sonrasında dünya üzerindeki insanların çoğu hayal ötesi korkunçlukta yaratıklara dönüşürler. Yönettiğiniz karakter bu dehşetin ortasında kalan bir özel tim üyesi. Diğer "normal" insanların yardımıyla salgının kaynağını bulup yoketmek ve birbirinden korkunç yaratıklarla savaşmak zorundasınız. Action-RPG karışımı bir oyun olan Gorky 17 2000 yılının başlarında hazır olacak ve balın arıları çektiği gibi oyuncuları kendisine çeken "18 yaşından küçükler oynayamaz" ibaresini de üzerinde taşıyacak



TOP TEN

Sizlerden gelen oylarla belirlenen Top Ten listesi ile karşınızdayız. Oy verirken şunu unutmayın: Elinizde on puan var ve bu puanları istediğiniz üç oyuna istediğiniz gibi dağıtabilirsiniz. PS'cılar siz de oy gönderin yoksa sürekli aynı listeyi görmek zorunda kalırsınız. Puanlarınızı e-mail veya mektup yoluyla gönderebilirsiniz.



	PC CD	PS
1	Grim Fandango	Silent Hill
2	Half Life	Apocalypse
3	Fifa 99	WCW/NWO Thunder
4	Diablo	Duke Nukem - Time to Kill
5	Need for Speed 3	Air Race
6	Railroad Tycoon 2	Metal Gear Solid
7	NHL 99	Colin Mc Rae Rally
8	Heroes of Might&Magic 3	Bloody Roar 2
9	Baldur's Gate	Ridge Racer 4
10	Resident Evil 2	Resident Evil 2

Metal Gear Solid



Heroes of Might&Magic 3





Baldur's Gate

Duke Nukem - Time to Kill



YOLDAKİLER

Sabırsızlıkla beklediğiniz oyunların tahmini çıkış tarihleri

Age of Empires 2	Temmuz 99	Gabriel Knight 3	Eylül 99	NFL 2000	Sonbahar 99
C&C: Tiberian Sun	Eylül 99	Hidden & Dangerous	Mayıs 99	Outcast	Haziran 99
Daikatana	Haziran 99	Homeworld	Haziran 99	Prince of Persia 3D	Eylül 99
Descent 3	Mayıs 99	Indiana Jones and TIM	Mayıs 99	Quake III Arena	Haziran 99
Diablo 2	Eylül 99	Jagged Alliance 2	Mayıs 99	System Shock 2	Sonbahar 99
Discworld Noir	Mayıs 99	Kingpin	Mayıs 99	TA: Kingdoms	Haziran 99
Driver	Mayıs 99	Lands of Lore 3	Mayıs 99	Ultima Ascension	Sonbahar 99
Duke Nukem Forever	Sonbahar 99	Max Payne	Sonbahar 99	Warlords IV	Sonbahar 99
Dungeon Keeper 2	Haziran 99	Messiah	Kasım 99	Wheel of Time	Sonbahar 99
Fifa 2000	Sonbahar 99	Might and Magic VII	Eylül 99	Wizardry 8	Sonbahar 99
Force Commander	Sonbahar 99	Need for Speed 4	Sonbahar 99	X-Com Alliance	Yaz 99

ESKİ SAYILAR

Son üç sayıda LEVEL'da incelenen oyunlar ve puanları

Alpha Centauri	Fraxis	9	Mart 99
AoE: Rise of Rome	Microsoft	8	Nisan 99
Baldur's Gate	Interplay	9	Mart 99
Blood 2 the Chosen	Monolith	6	Şubat 99
Carmageddon 2	SCI	7	Şubat 99
Carnivores	Wizard Works	7	Nisan 99
Chaos Gate	SSI	8	Şubat 99
Close Combat 3	Microsoft	8	Nisan 99
Colin Mc Rae Rally	Codemasters	9	Nisan 99
Cyberstrike 2	989 Studios	7	Şubat 99
Dark Side of the Moon	Brilliant Digital	7	Nisan 99
Dark Vengeance	GT Interactive	6	Nisan 99
Enemy Zero	Sega	6	Mart 99
Escape or Die Trying	Psygnosis	8	Şubat 99
European Air War	Microprose	8	Mart 99
F16 Multirole Fighter	Novalogic	9	Şubat 99
Gangsters	Eidos	6	Mart 99
Grand Touring	Empire	6	Mart 99
Heretic 2	Raven	10	Şubat 99
Heroes of Might & Magic 3	3DO	9	Nisan 99
Imperialism 2	SSI	8	Nisan 99
King's Quest 8	Sierra	8	Şubat 99
Magic & Mayhem	Mythos Games	7	Mart 99
Montezuma's Return	Take 2	6	Mart 99
Myth 2	Bungie	8	Nisan 99
NBA Live 99	EA	9	Şubat 99
Newman Haas Racing	Psygnosis	6	Şubat 99
NFL 99	EA	8	Mart 99
Oddworld 2	GT Interactive	8	Nisan 99
Piri the Explorer Ship	SEBIT	8	Nisan 99
Powerslide	Rat Bag	7	Mart 99
Pro Pilot 99	Sierra	7	Mart 99
Quest for Glory 5	Sierra	7	Mart 99
Real Pool	Wizard Works	4	Şubat 99
Recoil	Virgin Int.	8	Nisan 99
Redguard	Bethesda	7	Mart 99
Resident Evil 2	Capcom	8	Nisan 99
Return to Krondor	Sierra	8	Şubat 99
Riverworld	Cryo	8	Mart 99
Ruthless.com	Red Storm	7	Şubat 99
Sim City 3000	Maxis	8	Şubat 99
Skiing 99	Sierra	8	Mart 99
Snowmobile Racing	GT Interactive	5	Nisan 99
Snowwave Avalanche	Midas	7	Şubat 99
Speed Busters	Ubi Soft	7	Şubat 99
Star Wars Rogue Squadron	Lucas Arts	9	Şubat 99
Starcraft Broodwars	Blizzard	9	Mart 99
Starsiege Tribes	Sierra	8	Nisan 99
Super Bike Championship	EA	8	Mart 99
Test Drive 5	Accolade	7	Nisan 99
Thief the Dark Project	Looking Glass	9	Şubat 99
Tomb Raider 3	Eidos	9	Şubat 99
War of the Worlds	GT Interactive	8	Nisan 99
Wargasm	D.I.D	7	Mart 99
WCW Nitro	THQ	7	Nisan 99
World League Soccer 99	Eidos	7	Şubat 99
World War 2 Fighters	GT Interactive	8	Nisan 99
Worms Armageddon	Microprose	8	Nisan 99
X Games Pro Boarder	EA	9	Nisan 99
Xena	Brillant Int.	6	Nisan 99





Katkılarıyla...

3D Savaşları

Oyunlarla ilgili olan herkesin son iki yıldır rüyalarını süsleyen tek bir şey var: Bir 3D ekran kartı. Önceleri sadece güvenilir Voodoo 1 ve Voodoo 2 varken, artık önümüzde birçok farklı işlemci, kart ve marka var.

Teknolojiyi yakından takip etmeyen bir kullanıcının bunca alternatif karşısında aklının karışması çok doğal. Ama üzülmeyin, sizler için şimdiye kadar bir oyun dergisinde yer alan en kapsamlı 3D işlemci karşılaştırmasını derledik. Kartları değil de, işlemcileri karşılaştırmamızın sebebi, aynı işlemciyi kullanan farklı kartlar arasında normal bir kullanıcıyı pek etkilemeyecek kadar az fark olması. Ayrıca, önümüzdeki aylarda çıkacak yeni 3D işlemcilere de bir göz atmayı ihmal etmedik. Bütün bu yazılanlardan bir şey anlamazsanız üzülmeyin, 3D Terimler Sözlüğü sayesinde 3D işlemcilerle birlikte anılan bütün karmaşık terimlerin açıklamalarını da bulacaksınız. Eh, bütün bunları okuyup 3D ekran kartını seçmeye karar verdiğiniz zaman yapmanız gereken tek şey, 3D ekran kartlarına yönelik hazırladığımız mini-satın alma rehberine göz atmak.



3Dfx Interactive Banshee

Sadece 3D özellikleri olan Voodoo grafik Chipset'iyle 3Dfx Interactive'in PC oyun piyasasını sonsuza kadar değiştirdiği bir gerçek. Ama her alanda olduğu gibi, 3D alanında da çok sıkı bir rekabet var. 3Dfx Interactive de, Voodoo 2'yı alaşağı eden Nvidia'nın TNT Chipset'ine karşı bir şey yapmalıydı. Yaptı da, sonuç olarak Voodoo Banshee doğmuş oldu.

Artıları

Banshee, 3Dfx'in hem 2D hem de 3D grafik işlemlerini bir arada yapabilen Voodoo Rush'dan sonra ikinci Chip'i. İlk yapım Banshee'lerde bazı mühendislik hataları olduğu söyleniyor. Ama özellikle Monster Fusion ve Gigabyte Banshee gibi son dönem Banshee işlemcili kartlar oldukça üstün bir performans sergiliyorlar. Voodoo 2'nin 3D işlemcisine sahip olan Banshee, 3Dfx'in kendisine patentli olan Glide API'si için hazırlanan oyunları çalıştırabilen Voodoo 1 ve 2 harici tek kart. Bu da ona bazı avantajlar kazandırıyor. Direct3D ve OpenGL API'lerinin oyunlarda gide rek daha yaygın bir biçimde kullanıldığı su götürmez bir gerçek olabilir, ama piyasada bulunan birçok oyun sadece Glide standardıyla çalışıyor. Bu da Banshee'nin evrensel bir oyun kartı olmasını sağlıyor. Eğer bir oyun 3D hızlandırıcılara destek veriyorsa, Banshee ile çalışacağı garantı edilebilir.

Eksileri

Tabii iyinin yanında kötü de söylenmeli. Banshee abisi Voodoo 2'nin bütün eksikliklerini taşıyor. Bunların içinde en önemlisi, AGP kaplamalara (AGP Texturing) destek vermemesi. Yani Banshee kaplamaları sistem hafızasından direkt olarak okuyamıyor, bu da belli ölçüde hız kaybına yol açıyor. Diğer dezavantajı ise piyasadaki bütün kartlar AGP2X standardını desteklerken, Banshee AGP1X ile sınırlı kalıyor.

Banshee, 3D görüntüleri gerçek renk modunda gösteremiyor. İşlemcinin iç yapısı 24-bit renkte gösterim kapasitesine sahipken, grafikler ekrana sadece 16-bit renk derinliğinde yansıtılabiliyor. Bunun sonucunda grafiklerde ufak tefek bozulmalar oluşabiliyor.

Oyun Performansı

Voodoo 2'den daha yüksek bir saat hızında (Voodoo2=90 MHz, Banshee=100 MHz) çalışması ve daha hızlı bir belleğe sahip olması nedeniyle, Banshee, tek-kaplamalı uygulamalarda (Single-Textured Applications) Voodoo 2'den daha iyi bir performansa sahip. Ama iş Quake 2 gibi multitexturing'i kullanan uygulamalara (yani sizin anlayacağınız, oyunlara) gelince, Banshee, Voodoo 2'den daha düşük bir performansa sahip.

Sonuç:

Banshee, sıkı ama fakir oyuncuların göz önünde bulundurması gereken bir 3D işlemci. Özellikle Glide desteği ile piyasada bulunan bütün 3D oyunları çalıştırması garantı olan Banshee işlemcili kartlar, iyi bir performans arayan her oyuncunun işini görecektir.

Hangi Kartı Tercih Edelim?

Gigabyte GA-630 Banshee (Banshee işlemcili kartlar arasında en yüksek performansa sahip. Üstelik performansına nazaran çok uygun bir fiyatı var)

Diamond Monster Fusion (2D ve 3D uygulamalarda yüksek performansa sahip)



Nvidia RIVA TNT

1998 yılında teknolojı dalında ödül almayı hak eden bir tek ısim varsa o da tartışılmaz olarak Nvidia'nın TNT'sidir. 1997'nin başında pıyasaya suruldü ğunde büyük başarı elde eden Riva 128'in bazı hataları vardı (sadece 4 MB hafızaya sahıp olması, bazı grafik problemleri vs.). Ama hiç kimse TNT'nın 3D pıyasasının tek hakimı kabul edılen Voodoo 2'nın tacını elinden alacağını duşünememıştı. Artık kabul edılen bir tek gerçek var, o da 3D deyince akla gelen ilk ismin TNT olduğu.

Artıları

Hangı birınden başlasak ki? TNT'nın kendıne özel "Twın-Texel" denilen grafik içyapısı, tek saat döngusunde ikı kaplamanın birden ışlenebil mesını sağlıyor. Bu özelliği ıle Voodoo 2'nın çift ışlemcili yapısına meydan okuyan TNT, pıyasaya yeni çıkmış olan ATI Rage 128 ve henuz çıkmamış olan Permedia 3 işlemcilerden tam bır yıl once bu özelliğe sahıp olarak kendısine haklı bir yer edındi. Bilgisayar donanımlarından anlamıyorsanız ve bütün bu söylenilenler sizın ıçın bır şey ifade etmıyorsa, kısaca özetleyelim: Piyasada şu an TNT'den daha iyi bır 3D ışlemcı yok. Tabii TNT 2'li kartlar elımize geçene kadar.

Eksileri

Yok. Gerçekten yok. Be.ki Glide destekli oyunları oynatamaması bır eksı sayılabılır, ama zaten 3Dfx'ın tekelınde olan bu standart yavaş yavaş oyun yapımcıları tarafından terk edılıyor.

Oyun Performansı

Banshee ve Savage 3D'de oıduğu gıbi, TNT de Voodoo 2'yi tek-kaplamalı oyunlarda geçıyor. Ama, "Twin Texel" ozellığı sayesinde çok kaplamalı oyunlarda da Voodoo 2'nın hakimıyetıne son veriyor. Hatta TNT bazı uygula malarda SLI modda bırbirine bağlanmış çift Voodoo 2 kartı geçebılıyor.

Sonuç

Eğer bızim gibı oyun delisıyseniz, hiç kimsenin oyunlarını sızden daha hızlı oynamasına tahammul edemiyorsanız, tek çareniz Riva TNT.

Hangi kartları tercih edelim?

STB Velocıty 4400 (Yüksek performansa sahıp bu kartın dığerlerınden avantajı, TV çıkış ozellığının olması)

E.sa Erazor II (En yüksek performansı TNT kart. Uygun fıyatı ve yanında gelen kalıtelı oyunlarla, tercıh edılmesi gereken bir seçenek)

Creative Rıva TNT (Creatıve gıbı koklü bır şırketten gelmesinin yanı sıra, rakiplerınden daha ustun bir 2D performansına sahıp)



S3 Savage3D

S3 ve 3D birarada kullanmaya alışık olmadıgımız ıki kelıme (kısaltma BLX). Yıllarca grafık dunyasının lıder şırketlerinden biri olan S3, 3D teknolojisini yakalamakta geç kalınca lıder bır şırket olmaktan çıkıp beş para etmeyen ekran kartları ureten bir OEM şırketi halıne geldı. Bu kötü ünde en buyuk paya S3'ün Virge serisi sahıptır. Ama bu Savage3D ıle değışecek gibi gozukü yor.

Artılar

Savage3D'yı rakiplerınden ayıran bırçok artısı mevcut. Bunların başında sadece Savage3D'de bulunan ve "S3TC" (S3 Texture Compression - S3 Doku Sıkıştırma) denilen bır teknoloji geliyor. Bu teknolojinin avantajı, oyunlarda kullanılan kaplamaları 6'ya 1 oranında sıkıştırarak, çoğu oyunda gor meye alışık olmadığımız kadar detaylı ve kalıtelı kaplamalar sağlaması. Üstelik bunu bellekteki veya AGP'deki kısıtlamalardan etkilenmeden başarıyor.

Savage3D'nin bır dığer önemli artısı ıse, DVD filmleri tam kalitede göstere bilecek bır yapıda olması. Çoğu DVD'nın yanında verilen MPEG2 çözucu kartın yaptığı işı Savage3D beda va olarak yapabılıyor.

Tabıı Savage3D'nin rakıplerınden neredeyse yarı yarıya ucuz olduğu gerçeğı de yabana atılamayacak bir artı.

Eksiler

Maalesef bunca artısına rağmen Savage3D'nin 8 MB hafızaya sahıp olması büyük bır dezavantaj. Piyasadaki hemen hemen butun ekran kartları 16 MB hafızaya sahıpken, 32 MB'lık kartlar ıse yolda ıken, 8 MB'lık hafızadan kaynaklanan çözunurlük ve performans kısıtlamaları Savage3D'nın onunu kesiyor.

Oyun Performansı

0.25 micron mimarisıne sahip olan Savage3D (Rıva TNT, Banshee, MGA-G200 daha yavaş olan 0.35 mıcron mimarisine sahıp) 125 MHz hızında çalışıyor. Bu da Savage3D'yi en yüksek saat hızına sahip işlemcılerden birisi konumuna yerleştiriyor. Ama (büyük bır AMA) saat hızı tek başına bır ışlemcının en iyi oyun performansını vermesını sağlayamaz. Rıva TNT ve Voodoo 2'deki tek geçışte birden fazla kaplama basmayı sağlayan teknolojıye sahip olmayan Savage3D'nin Quake 2 gibı oyunlarda performans açısından geri kalıyor.

Sonuç

Savage3D, neret ettıren S3Vırge'den sonra atılan dev bir adım olabilir, ama pıyasada bu kadar guçlu rakıpleri varken tutulmaması çok doğal. Çok ucuz olmasından dolayı tercih edilebilir, ama gerçek performans arayanlar TNT ve Banshee'ye yonelmeliler.

Hangi Kartları Tercih Edelim:

Colormax VA-391 Savage 3D (Savage3D kullanan kartların arasında en yuksek fıyat/performans oranına sahıp)

Aztech VGS3D (DVD desteğıne sahıp olmasının yanı sıra, yüksek performansı ile dikkat çekiyor)

Hercules Terminator Beast (İyı bır performansa sahip, ama neredeyse bir TNT kadar pahalı)



3Dfx Voodoo3

3Dfx şirketi Voodoo3 Chipset'ı ile bırlikte 3D ekran kartlarında yenı bır çığır mı açıyor, yoksa aynı teknolojıyi daha hızlı hale getirip onumuze mi sunuyor? Bu sorunun cevabını vermek ıçin çok erken, çunkü bu yazıyı yazdığımız sırada elmizde bırtek Voodoo 3 işlemcılı kart vardı. Gorulen o ki 3Dfx şırketı, eski Chip'lerdekı dezavantajların buyuk kısmını yenı ışlemciye de taşımış olsa da müthış bir performans artışı sağlamayı başarmış.

Artılar

Voodoo3'e aslında Banshee 2 de dıyebiliriz, çünkü o da ağabeyı gıbı 2D/3D kombıne bir Chipset. Ama Voodoo 3'un en buyuk avantajı ıkıncı bir dokuma Chıp'ine daha sahip olması. Bu da Quake 2, Unreal gibi oyunlarda Banshee'ye göre bır ustünlük sağlıyor. Ayrıca, 0.25 micron mimarisine sahıp olması, ısınma sorunu olmadan yuksek hızlarda çalışabilmesini sağlıyor. Pıyasaya uç farklı versiyonu çıkacak olan Voodoo 3'ün şu anki en hızlı versıyonu 183 MHz hızında çalışan Voodoo 3 3500. Bu hıza şımdıye kadar yapılan başka hıçbir 3D ışlemcisi yetişemedı. Eylul ayında piyasaya çıkacak olan Voodoo 3 4000'ın ise 200 MHz barıyerını aşması bekleniyor.

Bütün 3Dfx yapımı işlemcilerde olduğu gibi, Voodoo 3'un de en buyuk artısı Glide API'sını kullanan oyunları çalıştırabılecek olması. Sırf bu yuzden bile Voodoo 3'e sahip olmak ısteyebilırsiniz.

Eksiler

Ne yazık ki 3Dfx eskı işlemcılerde ne kadar kısıtlama varsa, Voodoo 3'e de taşınmış. Bu eksiklerın üzerınden sırasıyla geçelim. Diğer butun ışlemciler 32 bıt dokuları işleyebılırken, Voodoo 3 sadece 16 bitte kalıyor. Dığer butun ışlemcıler 1024 X 1024 çozunurlükte doku gösterebilırken, Voodoo 3'te bu 256 X 256'da kalıyor. Diğer bütün ışlemcıler AGP2X, hatta henuz olmayan AGP4X'e destek verirken, Voodoo 3 AGP2X'e destek veriyor. Ve en onemlısi, diğer bütun işlemcıler 32 MB belleğe ızin verirken, Voodoo 3 16 MB'ı tanıyor (tabıı bütun bunlar Voodoo 3 4000 ile değışebılir, zaman gösterecek artık).

Yukarıdakı özelliklerin olmayışı şu anki oyunlar ve oyuncular için pek de önemli olmayabilir. Ama çok yakın zamanda Voodoo 3'te olmayan özellikle re tam destek veren oyunlar çıkmaya başlayabılır.

Sonuç

Her ne kadar Voodoo 3'ü kotülemış gibi görünsek de, bunun sebebı kalitesiz olmasından değil, 3Dfx'ın rakıplerin den ısrarla geri kalmasından kaynaklanıyor. Bır Voodoo 3 hepımizin ruyalarını süsleyecek kadar iyi bır ışlemci ve şu an için sadece TNT 2 tarafından geçılebiliyor.



*n*VIDIA

Nvidia Riva TNT 2

Geçtigimiz yılın 3D ekran kartı performans birincilerı hep TNT işlemcili kartlardı. Önümuzdeki yıl Nvidia bayrağı TNT 2 ile taşımaya devam edecek gibi görunuyor. Esasen Voodoo3 gibı, TNT 2 de ağabeyinin gelıştirılmiş ve allanıp pullanmış bir versiyonu. Ama oyle bır gelışmrilmış ki, 2000'in başına kadar karşısında durabilecek bir ışlemci çıkacağını sanmıyoruz.

Artılar

Bırincisi, TNT 2 175 MHz saat hızında çalışıyor (TNT 90 MHz idı). Bunun nedenı duşük ısıda çalışmasını sağlayan 0.25 micron entegre teknolojisi ıle uretılmış olması. Ayrıca, AGP 4X'e ve 32 MB belleğe destek veren birkaç işlemcıden birisi. Bu özellikler, bütün rakiplerini korku içinde bırakacak kadar güçlü. Tek cıddı rakıbi Voodoo 3 gibi görunen TNT 2'ler performans bakımından sadece en hızlı Voodoo 3'ler tarafından geçiliyor.

Eksiler

Yok

Sonuç

Paranız bol ıse, her zaman en hızlı bılgısayara sahıp olmak sizin için saplantı halındeyse, TNT 2'den daha iyisını bulamayacaksınız.



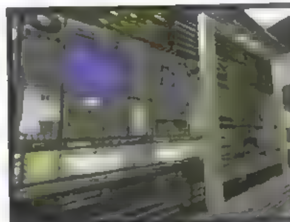
S3 Savage4

Geçtığımız yıl 3D pıyasasında Virge serısı ıle kaybettığı saygınlığı Savage3D ile gerı kazanmaya çalışan S3, işlemcının sadece 8 MB ile sınırlı olması yüzünden pek de başarılı olamadı. Ama bu Savage4 ile değışecek gibi görünuyor. S3'un yenı ışlemcisi Savage4, Dıamond ve Creative Labs gibi güvenılir markalardan destek alıyor.

Artılar

Savage4, dıger rakıplerini terleteceğe benzetiyor. TNT 2'nın sahip olduğu AGP4X ve 32 MB RAM gıbı ozelliklere de sahip olan Savage4'un en buyük avantajı fıyatı. Savage4'un 16 MB'lık versiyonları 100 $, 32 MB'lık versiyonlarının ıse 120 $'ın altında satılacak.

Savage4'ün butunleşık TV çıkışı özellikleri sayesınde, kalite kaybı olmadan bılgisayardan TV'ye goruntü sağlanabiliniyor. Ama Savage4'ün en büyük avantajı doku sıkıştırma yeteneği. Bu özellık sayesinde oyunlarda şimdıye kadar gormeye alışık olmadığınız kalitede doku kaplamaları görmek mümkun olacak. İnanmıyorsanız şu Half Life'ın resmıne bir bakın. Sol tarafta, doku sıkıştırma sayesınde elde edilen detaylı yuzeylerı görebilirsınız.



Eksiler

Şimdilık görünmuyor, ama test ıçın bır Savage4 elimize geçtıkten sonra en ince ayrıntısına kadar test edeceğimizden şüpheniz olmasın. Bir hatası varsa, bız buluruz.

Sonuç

Henüz test etmedığımız bır kart hakkında yorumda bulunmak ıstemıyoruz, ama Savage4 rakıplerıne korkulu anlar yaşatacak gıbi gorunüyor. Özellıkle de fıyatıyla.

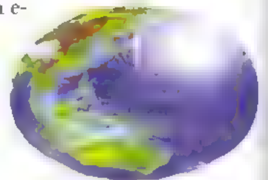
Ve Diğerleri

3 boyut savaşları her ne kadar 3Dfx, Nvıdia ve S3 arasında geçıyor gıbi görünse de, pıyasaya çıkacak olan başka 3D ışlemciler de var. Bunlara da kısaca bır goz atalım.



Matrox G400

Bir zamanlar 2D pıyasasının lıderı olan Matrox, G200 işlemcisının geliştirılmış modelı olan Matrox G400 ile 3 boyut pıyasasına da el atıyor. 125 MHz ile 166 MHz arasında saat hızlarına sahip olan G400'un en önemlı özellığı Bump Mappıng denılen ve yuzeylere kabartma efekti veren kaplama tekniğı. Bump-mapping'in oyunlara neler katacağını gormek için sağdakı dünya resmındekı kabartmalara dıkkat edin. Gerçı diğer kartlar tarafından simule edılebilen bir özellik Bump Mapping, ama donanımsal olarak ilk defa Matrox G400 tarafından desteklenecek. İkinci bir artı olarak, G400'un çift monıtör desteğini sayabiliriz. Bu özellik sayesinde iki monitörü aynı anda bağlayarak, orneğın birisinde oyun oynarken, dığerinde ödevlerinızı yazabılıyorsunuz.



3D*labs*

3D Labs Permedia 3

Neredeyse 6 ay gecıken Permedia 3'lü ekran kartları özellıkle profesyonel 3D modellemeye yönelik olacak. 32 MB bellek, AGP2X desteğının yanı sıra, Permedıa'ya ozgu olan "Triple-Blend Texture Core" ve "Sanal Doku Kaplama" özellıklerıne de sahıp olacak. Triple Blend, gerçekçı Bump-Mapping

yapabilmeyi sağlıyor, Sanal Doku Kaplama (Virtual Texturing) ise çok detaylı dokular kullanan oyunlardaki performansı yükseltecek. Hem Direct3D hem de OpenGL ile mükemmel uyum içinde çalışması bekleniyor.



ATI Rage 128

ATI genellikle markalı bilgisayarlarda kullanılan ekran kartları üretir. Ortalama bir performansa sahip olan ATI Rage PRO'dan sonra ATI Rage 128 yüksek performansa ihtiyaç duyanları memnun edecek gibi görünüyor. Neredeyse TNT 2 ile başa baş giden Rage 128, içinde bulunan MPEG2 çözücü ile DVD film seyretmek isteyenleri ayrıca MPEG2 kartı alma derdinden kurtarıyor.

Ekran kartı alırken dikkat edilmesi gereken noktalar

ACELE ETMEYİN

Sadece ekran kartında değil, bilgisayarla ilgili her alışverişinizde bu altın kurala uyun. Eğer neye ihtiyacınız olduğuna veya gerçekten ihtiyacınızın olup olmadığına karar vermeden yüksek teknolojiye yatırım yapacak olursanız, büyük ihtimalle zarara girersiniz.

BIRAKIN SİZDEN ÖNCE BAŞKALARI ALSIN

Biraz acımasız olsa da, yeni teknolojinin güvenilirliğini test etmenin en iyi yollarından birisi, kobay kullanmaktır. Yani tanıdığınız ve güvendiğiniz birisinin alıp denediği ve memnun kaldığı bir kart büyük ihtimalle sizi yarı yolda bırakmayacaktır. Veya daha iyisi, Level ve Chip gibi donanım konusunda uzman bir derginin güvenilir testlerine başvurun (Chip Test Merkezi'nin desteğini de yanımıza aldık ya, artık sırtımız yere gelmez :)

SÜRÜCÜ BAKIMINDAN GÜVENİLİR OLMASINA DİKKAT EDİN

Ekran kartı sürücüleri genellikle üreticilerin en fazla ihmal ettiği alandır. Çoğunlukla donanım sürücülerindeki hatalar göze batacak şekilde kendilerini belli etmezler. Ama belli bir oyunun belli bir noktasında hiç de hoş olmayan sürprizlerle karşılaşabilirsiniz. Sürücüleri güvenilir olan ve düzenli olarak güncellenen kartları tercih etmeniz sizin yararınıza olacaktır.

UCUZ ETİN YAHNİSİNİN YAVAN OLDUĞUNU UNUTMAYIN

Bu klasik atasözü, günümüz teknoloji ürünlerine ve ekran kartlarına rahatlıkla uygulanabilir. Alacağınız ekran kartı, çok istisnai durumlar haricinde, cebinizden çıkmasına razı olduğunuz miktarla doğru orantıda kaliteye sahip olacaktır.

Terimler Sözlüğü

AGP: Accelerated Graphics Port'un (hızlandırılmış grafik arabirimi) kısaltmasıdır. Pentium II uyumlu ana kartlarda bulunan ve sadece ekran kartlarının takıldığı bir slottur. Şimdiye kadar AGP1X (66 MHz veri genişliğine sahip) ve AGP2X (133 MHz veri genişliğine sahip) türleri çıkan AGP ekran kartları, dokuların ekran kartı hafızasının yerine, sistem hafızasında depolanmasına izin verir.

API: Application Program Interface'in (uygulama programı arabirimi) kısaltmasıdır. Donanım (örneğin 3D grafik hızlandırıcılar) ve uygulamalar (yani oyunlar) arasındaki veri transferini mümkün kılan özel programlardır. 3D hızlandırıcılar söz konusu olduğunda, Direct 3D, OpenGL ve Glide en yaygın kullanılan API'lerdir.

Direct 3D: Microsoft tarafından geliştirilen bir 3D grafik API'sı. Oyun geliştiricilerine üç boyutlu grafiklerde kullanılan bir standartlar bütünü sağlamıştır.

Doku Kaplama: İşlemci tarafından çizilen yüzeylere 3D ekran kartının kaplanması işlemidir. Mesela üç boyutlu bir kola kutusunun çiziminde, önce işlemci tarafından boş bir silindir çizilir. Daha sonra bu silindirin üstü 3D ekran kartı tarafından kola kutusu dokusuyla kaplanır.

FPS : Bir saniyede ekrana basılan görüntü sayısıdır (Frames per Second). Göz yormayan normal bir görüntü için saniyede 30 Frame idealdir.

Glide: 3Dfx Interactive tarafından geliştirilen bir 3D grafik API'sıdır. Oyun yapımcılarının Voodoo 1 ve Voodoo 2'nin bütün özelliklerinden sonuna kadar yararlanabilmesini sağlamıştır. Şu anda sadece 3Dfx Interactive'in kartları tarafından desteklenmektedir.

MB: Veri depolama ölçü birimidir (Mega Byte). Genellikle sistem hafızası ve sabitdisk kapasitesi ölçümünde kullanılır. Bir Megabyte 1024 Kilobyte'a eşittir.

MHz: İşlemcilerin saat hızını ölçmek için kullanılan bir ölçü birimidir (Megahertz). 1 MHz 1 milyon işlemci saat-döngüsüne eşittir.

OpenGL: Silicon Graphics tarafından geliştirilen ve ilk olarak id Software'in Quake oyununda kullanılan bir 3D grafik API'sıdır. Genellikle Quake 2 grafik motoru kullanan oyunlar tarafından desteklenir.

PCI: Peripheral Component Interconnect'in (donanım parça bağlantısı) kısaltmasıdır. Ekran kartı, modem ve ses kartı gibi çevre birimlerinin bağlandığı arabirimlerdir.

Renk Derinliği (Color-Depth): Grafik Chip'inin üretebildiği renk sayısıdır. 16-bit renk derinliğine sahip bir Chip 65,532 renk (yani 2 üzeri 16) üretebilirken, 24-bit bir grafik Chip'i 16.7 milyon renk üretebilir (2 üzeri 24).

Saat-döngüsü (Clock Cycle): Mikroişlemcinin içindeki entegre devrelerin hızını temsil eden bir ölçü birimidir.

SDRAM: Senkronize DRAM. Bu ismi almasının sebebi, işlemci ile senkronize hızda çalışabilmesi ve hızının 100 MHz'e kadar çıkabilmesidir.

SLI: Scan Line Interleave'in kısaltmasıdır. Sadece 3Dfx'in Voodoo 2 işlemcisini kullanan kartlarda olan bu özellik, aynı Chipset'e sahip iki kartın birbirine bağlanarak performansın artırılmasını sağlar.

LEVEL HIT

X-Wing Alliance

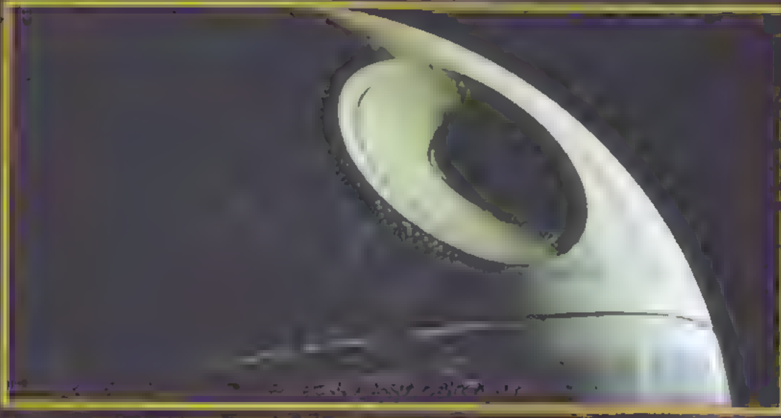


Tüm Rebellion pilotlarının dikkatine! Sistemlerinizi açın, joysticklerinizi kalibre edin ve sıkı tutunun. Alliance yörüngeye girdi, tekrarlıyorum, Alliance yörüngeye girdi! Bu hayatınızın çarpışması olacak...

Kabul, ben bir Star Wars manyağıyım. Darth Vader ve Emperor Palpatine tarafından söylenen her repliği ezbere bilirim. Yoda ekranda belirdiğinde saygı ve huşuyla başımı öne eğer, meditasyona başlarım. Çöp kamyonu kılıklı Y-Wing ile akrobasi yapabilir, gariban bir TIE Fighter ile bir grup asi pilotunun içine gözü kapalı dalabilirim. Coruscant kentinin tüm gezegeni kaplayan ışıklarına, Tatooine gezegeninin çöllerle kaplı yüzeyine hayranım. Hoth gezegeninde kartopu oynadım, eski Sith tapınaklarını ve Jedi mezarlarını ziyaret ettim. Kulağa garip mi geliyor?! Yok canım, siz hiç etrafınıza bakmıyorsunuz zenleştilan! Gezegenin yarısı açlık ve savaşla boğuşurken, bir futbolcuya trilyonlar verip, sonra bir de utanmadan bununla övünmekten daha garip ya da saçma değil bence! Fakat tabii konu bu değil, konu uzay simülasyonları. Nedense bugüne dek yapılan uzay oyunlarının çoğunda büyük bir atmosfer eksikliği vardı, Star Wars konulu olanlar hariç. Belki fanatizm gibi gelebilir bazılarına, ama Freespace ya da Prophecy gibi muhteşem oyunlar bile senaryo açısından son derece yavan olmaktan kurtulamadılar bence. Star Trek adı altında piyasaya verilen oyunlara ise değinmek bile istemiyorum, hemen hepsi felaket sayılırdı, ama tabii onların sorunu programcılardan kaynaklanıyordu, taşıdıkları isimden değil. Sonuç olarak neredeyse TIE Fighter piyasaya çıktığından bu yana beni şöyle cihazın başına bağlayacak, aklımı başımdan alacak bir oyunla karşılaşmak mümkün olmadı diyebilirim. Ama şimdi, durum değişti. Alliance geldi ve daha açılış demosunu izler izlemez gönlüme taht kurdu.

Şimdi, oyunun güzelliklerine geçmeden önce sistem ihtiyaçlarına bir bakalım, işletim sistemi Windows 95/98 olmak durumunda tabii, zaten onun bir alternatifi yok. Oyunu kör topal çalıştırmak için gereken minimum sisteme gelince; işlemci en az Pentium 200, hafıza 32 MB RAM, CD-ROM sürücü en az 4x hızlı, ekran kartı ise 2 MB hafızalı olmak zorunda. Fakat bu tarz bir donanımla ancak en düşük detay seviyesinde oynayabilirsiniz. Üstelik ekranda birkaç gemi birden belirdiğinde oyun neredeyse donar ve hatta sistem aşırı yüklendiğinden çökebilir. Ancak biraz daha fazla RAM ve 4 MB Monster gibi orta halli bir ekran kartıyla işler hayli değişebilir, hatta grafik detayları orta seviyede açarak fazla kalabalık olmayan görevleri rahatlıkla uçabilirsiniz. Kalabalıktan ne kasdettiğimi daha sonra açıklayacağım tabii. Eğer grafik ve ses detayını dibine kadar açmak, üstelik en kalabalık savaşta bile hiç takılma yaşamadan oynamak istiyorsanız o zaman en az P-2 350 işlemciye, 64 MB yada daha fazla hafızaya ve Banshee ya da Riva TNT gibi 16 MB RAM takılı bir AGP ekran kartına ihtiyacınız olacak demektir. Bunun dışında kurulum için HDD üzerinde 130 MB kadar boş alan ve Internet üzerinde oynayabilmek için de hızlı bir bağlantı gerekecektir. Programı çalıştırmadan önce HDD üzerinde takas dosyaları için 200 MB civarında bir boş alan bulunması, ayrıca grafik kartınızın en son sürücülerinin yüklü olması





gerektiğini unutmayın. Oyunu çalıştırabilmek için bir diğer gereken şey de adam gibi bir joystick, sonuçta burada uzay gemisi kullanacaksınız ve çok ince manevralar yapmanız gerekecek. O yüzden oyunda bir joystick kullanmak zorundasınız, eğer analog olursa çok daha iyi olur. Bir joystick yoksa, o zaman almanız gerekecek, çünkü Alliance ilk buna bakıyor ve eğer göremezse oyun çalışmıyor. Belki tüm bu sistem ihtiyaçları göze biraz fazla görünebilir, ancak zaten burada saydıklarımız artık standart bir konfigürasyon sayılıyor, hem sırf bu oyun için upgrade etmeye değer.

Bir YT-2000 Olsa da Binsek...

Gelelim oyunun konusuna, tabii şimdi çoğunuz bir senaryo dahilinde uzayıp giden bir dizi görev ve uçulacak birkaç gemi modeli bulmayı bekliyor. Hem doğru, hem de yanlış bir beklenti. Nedenine gelince, Alliance bir senaryo dahilinde 50 civarında görevden oluşuyor tabii, ancak konunun işlenişi nedeniyle, ilk görevde X-Wing kokpitine oturup TIE patlatmaya başlamıyorsunuz. Ayrıca birkaçtan daha fazla gemi var oyunda, hem de çok daha fazla. Neyse konu şöyle, siz Azzameen ailesinin en küçük oğlusunuz, günlerinizi simülatörün başında uçuş oyunları oynayarak geçiriyor ve kendi geminizi uçuracağınız zamanı sabırsızlıkla bekliyorsunuz. Azzameen ailesi nakliyat ve ticaret işleriyle uğraşıyor, bir ana istasyonları, bir uzay doku ve birkaç da depoları var. Ayrıca farklı model ve büyüklükte nakliye gemilerine ve yanlarında çalışan bol miktarda personele de sahipler, normal şartlarda bu oldukça iyi bir iş sayılabilir, ancak ne yazık ki şartlar pek normal değil. Viraxo adında rakip bir şirket aileyi devreden çıkarıp, bölgedeki tüm ticareti ele [illegible] kadarla da kalmıyor, İmparatorluk ve İsyancılar arasındaki savaş gittikçe ciddi boyutlara varmış durumda, üstelik giderek de yayılıyor. Tarihler Hoth savaşından hemen sonrasını gösteriyor, İsyancılar heryerden güç toplamaya çalışırken, İmparatorluk ise bunu önlemek için her türlü baskıya başvuruyor. Tabii Viraxo avantaj kazanmak için İmparatorluk güçlerine yalakalık yaparken, Azzameen ailesi zaten nefret ettikleri bu düzenden yıkılabilmek için, Rebellion ile gittikçe artan bir yakınlık kurmaya başlıyorlar. Fakat işler aile için pek iyi gitmiyor ve senaryo ilerledikçe aileden geri kalanlar kaçıp doğrudan İsyancılara katılmaktan başka çare bulamıyorlar. İlk görevlerde Azzameen aile üssünden havalanıyor, babanız ve kardeşlerinizle beraber çeşitli uçuşlara katılıyor, bu görevlerde YT-1300 ve 2000 modeli Corellian Transport kargo gemilerini kullanıyorsunuz. Evet, YT-1300 aynı zamanda Han Solo'nun efsanevi hurdası Millenium Falcon ile aynı baz model, ancak Falcon üzerinde bir hayli değişiklikler yapılmış bir gemi ve ileride onu da kullanmak zorunda kalacaksınız.

Endor

İşte konu bu şekilde gelişiyor ve sonuçta siz hem Rebellion saflarında çarpışan, hem de ailesini kurtarmak için uğraşmak zorunda kalan genç bir pilotu canlandırıyorsunuz. Oyun tipik bir uzay gemisi simülasyonu, bir [illegible] sü-



rü tuş ve her görevde yapılması gereken bir sürü iş var. Ancak pek çok açıdan bilinen kalıpların dışına çıkıyor. Öncelikle nakliye gemileri kullanmak durumunda olmanız, kargo taşıma işini de gündeme getiriyor. Bazen bir kargo podunu alıp bir yerlere götürmeniz gerekebiliyor. Ayrıca kargo gemileri hareketli laser taretleriyle donanmış durumdalar. Bu taretleri kendiniz kullanabilirsiniz, o esnada geminizi yapay zeka uçuruyor, ancak seçtiğiniz hedefe otomatik ateş açmalarını sağlamak çok daha akıllıca bir iş. Tabii sadece kargo gemileri yok oyunda, tanıdık Rebellion gemileri ve daha pek çok uzay aracını da kullanacaksınız. Bence oyundaki gemi çeşitlerinin bolluğu şapkanızı uçurmaya yetecek, en basit kargo modülünden tutun da, Super Star Destroyer sınıfına varana dek filmlerde ve oyunlarda gördüğünüz her gemi modeli oyunda mevcut. Tabii bu durum zayıf bir bilgisayarınız varsa kötü haber sayılır, çünkü büyük çatışmalarda, mesela Endor savaşı, ekranda bir Death Star, bir düzine Star Destroyer, birkaç düzine Mon Calamari Cruiser ve Corvette, tüm bunların üstüne birkaç yüz adet avcı uçağı belirince sisteminiz istifa edecek demektir. Grafik detayı en basite getirmek bile yetmez, çünkü bilgisayar tüm gemileri çizmenin dışında bir de onlara pilotluk etmek durumunda ve bu yükü ancak çok güçlü bir işlemci kaldırabilir.

Laser ve Ion

Bu oyunu eski yapımlardan ayıran en önemli özelliklerden biri de, olayların uzayın tek bir noktasında geçmemesi. Kullandığınız gemiler genelde uzun mesafeleri aşabilecek Hyper-Drive donanımına sahip araçlar, uçuşta da bunu sık sık kullanmanız gerekiyor. Ancak tabii canınız isteyince, istediğiniz noktadan atlayış yapamıyorsunuz, gideceğiniz bölgenin koordinatlarını işaretleyen Nav-Buoy, yani işaret şamandırasına yönelmeniz gerekli, yeterince yaklaşınca atlayış uyarısı yapılıyor. Burada bir husus oldukça önemli, olaylar olmak için sizin bölgeye girmenizi beklemiyorlar. Yani bir yerde gerektiğinden fazla oyalanırsanız, sonra ki bölgeye ulaştığınızda çok geç kalmış olabiliyorsunuz. O yüzden olayların akışını devamlı takip etmek ve tam zamanında uygun yerde bulunmak çok önemli. Ancak özellikle çok yoğun çatışmaların arasında hem telsiz mesajlarını, hem de dost gemilerin durumlarını takip etmek, alışık olmayanları oldukça zorlayabilir. Tabii bir görevde ne yapmanız gerektiği belli, ancak düşmanla başa çıkmak için farklı uçuş taktikleri denemeniz gerekecektir. Eğer vurulur ya da görevde başarısız olursanız tekrar uçmanız gerekecektir, fakat bu defa Debriefing







ekranından görevle ilgili ipuçları alma imkanına kavuşacaksınız. Oyunun ara birimi son derece güzel yapılmış, kendinizi kargo geminizin içinde görüyor, burada yardımcı droidiniz Emkay ve diğer paneller yardımıyla seçeneklere ulaşıp oyunu takip edebiliyorsunuz. Ana oyun seçeneklerine ulaşmak içinse ESC tuşuna basmanız yeterli, tuş ayarları dahil her tür seçeneğe buradan ulaşabilirsiniz. Oyun kaydetme işlemi her görevden sonra otomatik olarak gerçekleşiyor ve pilotunuzun adına açılan dosya kullanılıyor.

Ateş Fırtınası

Bu oyunun en mükemmel yanlarından biri de grafik ve efektleri, grafik kalitesini sonuna dek açabilmek için çok güçlü bir sistem gerekiyor belki, ancak kendinizi bir oyunun değil adeta filmin içinde görüyorsunuz. Uzay, gemiler, patlamalar, laser atışları, herşey son derece mükemmel hazırlanmış. Görsel efektler filmlerde kullanılanları aratmıyor, araçların yaralandıkça dağılmaları ve sonra da kontrolden çıkıp savrularak parçalanmaları son derece inandırıcı. Tabii bunda oyunun fizik kurallarına oldukça sadık olması da büyük rol oynuyor, araçların hızı ve yükleri manevra yetenekleri üzerinde çok etkili oluyor. Uzay araçlarının grafik tasarımları gerçekten çok güzel, egzos alevine kadar her detay en ince ayrıntısına dek düşünülmüş. Her araç üç boyutlu bir kokpit tasarımına sahip ve görüş açınızı istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Ne var ki göstergeler kokpite entegre edilmemiş, onun yerine ekranda yarı saydam bir HUD üzerine yerleştirilmişler. Bu durum oynanış açısından belli faydalar sağlasa da, kanımca kokpitlerin güzelliğini biraz bozuyor. Oyundaki büyük sınıf gemiler de oldukça iyi tasarlanmışlar, ancak özellikle büyük savaş gemileri ve uzay istasyonları yeterince detaylı resmedilmemişler, küçük gemilerin detayıyla karşılaştırınca biraz zayıf bile kalıyorlar. Yine de büyük savaş sahneleri filmlerde gördüklerimizi aratmıyor, özellikle Millenium Falcon ile Death Star reaktörünü oçurmak için o dev istasyonun derinliklerine doğru dalmak oldukça ilginç bir tecrübe.

Son Saldırı

Ses efektlerine gelince, tek kelimeyle muhteşem, laser toplarından tutun da, TIE motorlarının o inanılmaz güzellikteki gümbürtüsüne varana dek herşey filmlerden alınma, haliyle gerçekçilik son derece yüksek. Müzik ise bambaşka bir konu, Lucas Arts programcıları uzun zamandır kullanmadıkları, kendi tasarımları olan iMuse müzik sistemini bu oyunda tekrar ortaya çıkarmışlar. Bu sistem oyun esnasında gerçekleşen kritik olaylara göre müziği anında duruma uygun olarak değiştiriyor. Mesela birdenbire araya giren yüksek tonda İmparatorluk marşı, size yıldız destroyerlerinin savaş alanına girdiğini çok açık bir biçimde haber veriyor. Bir dost pilotun ölümüne hüzünlü bir melodiyle ağıt yakılırken, vurulan her düşman gemisi Rebellion marşının şahlanmasıyla kutlanıyor. Sonuçta bugüne dek gördüğüm en iyi ses ve müzikler bu oyunda diyebilirim. Genel olarak bu oyuna bir kusur bulmak pek mümkün değil benim için. İçinizde Star Wars adından nefret edenler, uzay oyunlarını sevmeyenler, yani kısaca bu tarz yapımlarla ilgilenmeyenler mutlaka vardır. Onlar zaten ne olursa olsun, doğal olarak bu oyunla da ilgilenmeyeceklerdir. Fakat hiçbir Star Wars filmini seyretmemiş biri de olsanız, yine de bu kadar güzel bir oyunu pas geçmenizi tavsiye etmem, bu kadar sağlam yapım gerçekten artık çok çok az bulunuyor. Neyse, şimdi izninizle gidip biraz daha uçmak istiyorum. Gücün karanlık yanı sizinle olsun: hahahahaaaaa...

X-Wing Alliance

Uzay Sim • 2 CD

Redline

Quake ile Carmageddon'u birleştirirseniz ortaya ne çıkar? Ne olduğu belirsiz, karaktersiz bir oyun mu? Yoksa Redline gibi mükemmel bir oyun mu?



Evet, peşin olarak hükmümü söyleyeyim de rahatlayayım. Redline çok güzel bir oyun. Biliyorum, yabancı dergiler ve siteler tarafından oldukça eleştirildi. Bazı eksik yanlarının olması da çok doğal, ama o kadar da acımasız davranmamak lazım, çünkü türünün ilk örneği. Hatta birkaç küçük kusuru olmasa bir klasik olabilirdi, ama olamadı.

Redline'ın bu sayfalardaki resimleri ne bir göz atın ve ondan sonra düşünün. Acaba bu oyun neden 3D hızlandırıcıya gereksinim duyuyor? Çünküüü, Redline bir oyunda şimdiye kadar görebileceğiniz en devasa patlama ve ışık efektlerine sahip. Unreal gibi oyunlardan koca bir reaktörün patlamasına alışkındık, ama bütün bir bölümün havaya uçması da ne oluyor?! Bilmiyorum ama oyunlardaki vahşet, dehşet aldı başını yürüdü. Bu gidişle bütün çocuklarımız psikopat olacak. Akabinde başımıza daş yağacak daaşşş.

Sistem isterim

Redline'ın çalışabileceği minimum konfigurasyon Pentium 200 MHz işlemci, 32 MB RAM ve bir 3D hızlandırıcıdan oluşuyor. Umarım böyle bir sisteme sahip olanlar hemen "Yaşasın! Yaşasın!" diye ortalıkta zıplamaya başlamamıştır, çünkü bu sistemde Redline çalışmaz. Yatar, uyur. Eğer "renkli bir Slideshow" seyretmek istemiyorsanız, Pentium II serisinden bir işlemci, 64 MB RAM ve en az 8 MB hafızalı bir 3D ekran kartı edinmeye bakın. Ne, sizde yok mu? Geçmiş olsun. Neden 3D Savaşları başlıklı yazımızı okumuyorsunuz (Reklam!!)?

Oyunda, olası bir nükleer savaştan sonra efendi gibi tamircilik yaptığı şehirde Red Sixers denilen motorize yamyamlar tarafından yok edilen bir adamı canlandırıyoruz. İlk bölümü temizleyip intikamını alan bu şahıs (biz, The Company denilen ve üstün teknolojilere sahip bir güvenlik şirketinin dikkatini çekiyor(uz) ve şirket adına giderek zorlaşan görevleri yerine getirmeye çalışıyor(uz).

Adamakıllı bir sisteme sahip olduğunuzu varsayarsak, kendinizi bulabileceğiniz en hızlı ve çılgın katliamın içine atmaya hazırsınız demektir. Redline da hem araba kullanarak hem de emektar ayaklarınızın üzerinde katliam yaratabiliyorsunuz. Tabii araba içindeyken yarattığınız katliamın zevki bambaşka oluyor. Ama askerlerin mermileri on camınızı bir kelebek narinliğiyle okşarken, 150 km. hızla birkaç tanesini önünüze katıp en yakın duvara geçirmek, az önce size ateş edenlerin çeşitli iç organlar. on camınızdan aşağıya doğru süzülürken sapıkça çığlık atmak size zevk vermiyorsa, bu benim suçum değil, sizde bir anormallik var demektir (hıaaaaaa, kan istiyorumm). Ama bütün düşmanlarınız böyle kolay lokma değil, birçoğunun altında arabası var (ne kıskanıyorsunuz, adam çalışmış kazanmış almış işte. Siz de çalışın...). Esas eğlence bunlar ortalığa çıktığı zaman başlıyor. Ortalıkta son surat dolanan, birbirine plazma, roket, Allah ne ver diyse sallayan arabalar, diğer yandan kedinin önündeki fareler gibi kaçışan insanlar ile ortalık tam bir curcuna yerine dönüşüyor. Birbirinden farklı 20 araç ve bunların üzerindeki birçoğu oldukça orijinal olan elliye yakın silah olması yüzünden Redline sizi uzun süre sıkmayacaktır.

Heyecan isterim

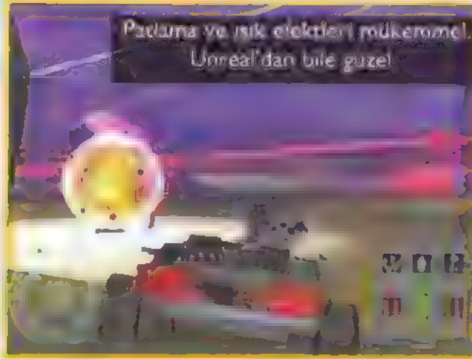
Tabii bir de oyunun diğer yüzü var. Arabanızdan isteğinizle veya isteğiniz dışında ayrıldıktan sonra etrafta koşturuyor ve "kedinin önündeki fare" olarak biraz önce bahsettiğim iç organı meselesine bizzat maruz kalıyorsunuz. Ne yazık ki oyunun FPS tarzındaki oynanışı, araba içindekine nazaran zayıf kalmış. Mekanların devasa boyutlarda olması bunun en büyük nedeni. Bir kere arabanızı kaybettiniz mi vay halinize, beş dakika gitmek istediğiniz yere doğru koşturmanız gerekiyor. Binalara girmek için arabanızdan indiğiniz zaman ise oyundaki bazı tuhaflıklar gözünüze çarpmaya başlıyor. İç mekanların çiziminde ve dizaynında detaya pek de dikkat edilmemiş. Binalar ve odalar boş gözüküyor, ayrıca düşmanların yapay zekası da orta seviyenin az üstünde. Ayrıca bazı programlama hataları da yavaş yavaş yürürken ortaya çıkıyor. Mesela 4. bölümde hangar cinsi bir binaya girdiğim zaman, daha önce orada olmayan adamların sihirli bir şekilde ortaya çıkıp ateş etmeye çalıştıklarını fark ettim. "Belki ben doğru göremiyorum" diyerek dürbünlü tüfeği açtım ve binanın dışından içeriye baktım. Hayır, tek bir kişi bile yok. Ama içeriye adımımı attığım anda 5 6 tane herif pat diye ortaya çıkıyor. Belki küçük, ama mide bulandıran bir hata.

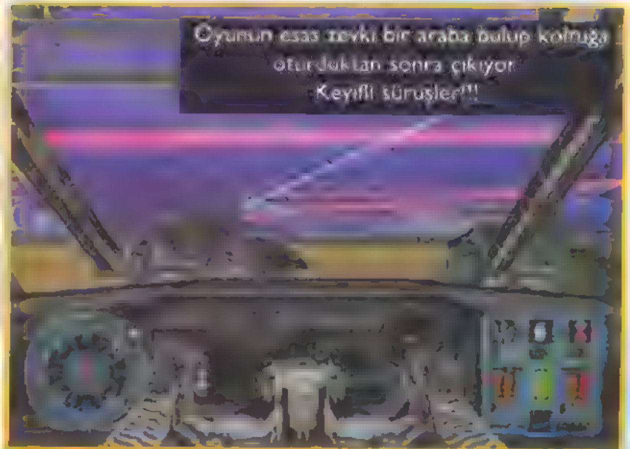
Ayaklarınızın üzerinde yol alırken tek bir silaha sahipsiniz. Ama hemen korkmayın, bu silahın en büyük özelliği şekil değiştirmesi. Yani tek bir silahınız var, ama 10 farklı şekle girebiliyor. Durum böyle olunca farklı silahlar toplamanıza gerek kalmıyor. Cephane bulun yeter.

Yürümek, koşmak isterim

Redline'ın en çekici yanı, bölüm tasarımları. Bazı bölümler o kadar güzel hazırlanmış ki ağzınız açık etrafı seyretmekten kendinizi alamıyorsunuz. Tabii olay sadece mimari tasarımla bitmiyor, bölümlerin işlenişi de oldukça güzel.

Mesela bir bölümde patlayıcı yüklü bir aracı, Red Sixers denilen tiplerin enerji üretmekte kullandıkları nükleer santralın bulunduğu dağa çıkartmanız ve aracı dağdan aşağı sürüp son anda atlamanız gerekiyor. Bir başka bölümde, kalkan bir uçağı 30 saniye için de düşürmeli, düşen uçağın parçalarının arasından EMP Gun denilen ve sürücüleri arabalarından çıkartan silahın cephanesini almalı, üzerinize saldıran üç araba ve bir düzine adamdan kaçıp kendinize bir araba bulmalısınız. Tabii yaklaşık 150 saniye içinde bir uydudan kafanıza füze bombardımanı başlayacağını söylemeye gerek bile duymuyorum.


Patlama ve ışık efektleri mükemmel. Unreal'dan bile güzel


Oyunun esas zevki bir araba bulup koltuğa oturduktan sonra çıkıyor. Keyifli sürüşler!!!


Bu yaratık sol tarafından kalkmış gibi görünüyor. Saklanacak bir delik bulsanız iyi olacak.


Kaçın!! Çünkü bu nesne patladığında yakınında olmak istemezsiniz.

Redline'ın grafikleri bana biraz Powerslide'ı, biraz da Unreal'ı hatırlattı. Powerslide'daki metalik parlamalar ile Unreal'daki cıvıl cıvıl renkli ortamlar dan hoşlandıysanız, Redline da hoşunuza gidecektir. Mekanların geniş (ve hatta devasa) boyutlarda olması, karanlık ve kapalı mekanlarda geçen oyunları oynayamayanları memnun edecektir. Ama oyunun en çekici grafik özelliği, patlamalar. Diğer oyunlarda olduğu gibi, arabalar vurduğunuz zaman yumurta gibi patlayıp 8 10 tane siyah üçgene ayrılmıyor. Aksine, önce daha ufak bir patlamayla havaya savruluyor (bu sırada başarabilirse sürücü yere atlıyor), havada dönerek bir-iki tur attıktan sonra müthiş bir patlamayla havaya uçuyor. Parçalanan arabadan çıkan metal parçaları etrafınıza düşerken çıkardığı sesler bile gerçekçi.

Evet, oyunun sesleri de gayet güzel. Silah efektleri, patlamalar, müzikler mükemmel (bu arada müziklerin Quake 2'nin müziklerine benzediği dikkatinizi çekecektir). Ama ne yazık ki aynı şeyi karakterlerin seslendirmeleri için söylemek mümkün değil. Kendini beğenmiş patronunuzdan düşman tiplere kadar herkes sanki "Off, şu oyunun seslendirmesi bitse de gidip çimenlerin büyümesini izlesem" mentalitesi ile çalışmış gibi sanki. Hepsinin sesinde aynı bayık ton. Ama The Company'deki patronunuzun bencil yorumları da bu olaya tuz biber ekmiyor değil hani. Bir arabanın teker leklerine yapıştığınızda "Neden tatil gününde ölmedin ki sanki?" demesi beni özellikle çıldırtıyor. Ulaaan, son şarjörümü de senin için saklıyorum bilesin, hele şu oyun bir bitsin.

Birdenbire ölmek isterim

Redline gerçek bir klasik olabilirdi, Level HIT alabilirdi, almalıydı. Ama maalesef ufak tefek sayılamayacak eksiklikleri nedeniyle geri kalıyor. Her zaman için yeni birşeyler yaratmak, eski ve denenmiş formülleri tekrar tekrar uygulamaktan daha zordur. Accolade Redline ile zoru başarmış gibi görünüyor. Her ne kadar arabanın dışında geçen bölümler diğer FPS'lere göre yavan kalsa da, Redline çok güzel bir oyun. Hızlı, heyecanlı ve mükemmel grafikli bir Action oyunu arayanlar, Redline'ye nı takıntınız olsun





Genel 8 Puan



Redline Action • 1 CD

HD Alan
CD-ROM
MULTIPLAYER
3D Hızlandırıcı

Bilgi İçin : Aral İthalat (0212) 659 26 73

Level CD : Mart 99

Starsiege

İlk Cybrid podları gezegene düşmeye başladığında oradaydım. Aracımın kabininde oturmuş, silah sistemlerinin [illegible] İşte hep beklediğimiz, hep korktuğumuz son geliyordu. Karanlığın içinden dev savaş makinelerinin toprağı döven ayaklarının sesiydi duyduğum, bu son savaştı, kıyametti. Ve insanoğlu bu savaşı daha en başından kaybetmişti...

A[illegible]sında bu yeni bir oyun değil, daha doğrusu [illegible] bildiğimiz bir konu değil. Savaş robotlarıyla yakından ilgilenenler ve onları konu alan her oyunu oynayanların [illegible] EarthSi[illegible] lar. İşte StarSie[illegible] oyunu, ancak [illegible] dünya üzerinde [illegible] yapımcılar oyunu [illegible] geliştirmeye [illegible] bir [illegible] Mech[illegible] olama[illegible] akamlarını [illegible] sebeple [illegible] EarthSiege [illegible] ve genel oyun [illegible] oldukça sönük olmasaydı. Bu tarz robot simülasyonları zaten hep oynaması zor oyunlar olmuştur, oyuncunun ilgisini çekebilmek için herşeyden önce onları havaya sokabilmeniz gerekir. Bunun için de ayrı gerçekçi fizik kuralları ve muhteşem grafiklerden önce, derin ve inandırıcı bir oyun dünyası yaratmak gerekir. MechWarrior bunu başarmıştı, EarthSiege ise başaramadı. Buna bir de oynanabilirliğin sıradan bir kullanıcıya göre oldukça düşük olduğunu katarsanız, sonuçlar ortaya çıkar. Bu yüzden programcılar StarSiege üzerinde çalışırken yeni ve inandırıcı bir senaryo yaratmaya, en az oynanabilirliği yüksek tutmak ve güzel grafikler elde etmek kadar önem vermişler. Ancak tabii ne kadar başarılı olabildikleri ayrı bir konu.

[illegible]

Öncelikle [illegible] göz atalım, StarSiege [illegible] larak Windows 95/98 [illegible] ce Pack 3 [illegible] sistemleri üzerinde [illegible] minimum [illegible] 3D grafik kartı ve en az Pentium 166 işlemci, [illegible] MB RAM [illegible] yoksa Riva TNT gibi güçlü bir grafik kartına sahip değilseniz, o zaman en az Pentium 200 işlemciye ihtiyacınız olacaktır. Oyunu vasat bir ekran kartıyla Software Render modunda da çalıştırabilirsiniz tabii, ancak söylendiği gibi Pentium 200 işlemcinin yeteceğini düşünmeyin, ayrıca grafik kalitesi de bir hayli [illegible] [illegible]. Ben [illegible] MMX işlemci, 64 MB RAM ve Diamond Monster takılı bir sistemle test ettim. Doğrusu performans hiç [illegible] sayılmaz[illegible], ancak ortam kalabalıklaşıp çatışma şiddetlenince sık sık takılmalar yaşamaya başladım. Oyunun grafik detayında birkaç küçük ayarlamayla performansı tekrar kabul edilebilir bir seviyeye çekmek mümkün oldu, özellikle yüzey detayı ve silah efektlerini [illegible] miktar kısmak ve müziği kapatmak oyununuzu oldukça artırabiliyor. [illegible] ket detaydan ödün vermek istemiyorsanız, o zaman bir P-2 işlemciye [illegible] grafik kartına ve bol belleğe [illegible] nız olacaktır. Ayrıca kurulum için 8x hızlı bir CD-ROM [illegible] ayrıca HDD üzerinde [illegible] kadar boş alana da [illegible] unutmayın. Oyun [illegible] desteğine sahip [illegible] bağlantınız varsa. Oyunda geniş bir joystick desteği de var, ancak şahsen klavye ve mouse kombinasyonu ile daha verimli sonuçlar elde ettim.



[illegible]

Gelelim oyunun konusuna ve nasıl oynandığına. EarthSiege serilerini oynadıysanız, o zaman isyancı yapay zeka Prometheus ve onun çocukları Cybrid ırkının, acınası hayvanlar olarak gördükleri insan ırkını yok etmek için nasıl bir savaş verdiklerini biliyorsunuz [illegible] mektir. StarSiege bu çatışmaya [illegible] açıdan yaklaşarak konuyu [illegible] derin bir biçimde işlemeye [illegible] Sadece insanların değil, [illegible] görevlerini de oynuyor [illegible] na senaryo [illegible] seçerseniz [illegible] ğımız kılınan [illegible] safında başlıyorsunuz. Kendi kaynaklarınız ve derme çatma araçlarla Mars İmparatorluk Polisi'ne karşı direnmeniz gerekiyor, ancak oyun ilerleyince İmparator Petresun (Epimetheus) tüm donanmayı size karşı gönderiyor ve köşeye sıkışıyorsunuz. Ne var ki, tam o anda, uzun zamandır Güneş Sistemi'nin ücra köşelerinde güç toplayıp, fırsat kollamakta olan Prometheus, var gücüyle Dünya ve kolonilerine saldırıyor. Petresun nasıl

[illegible] ...ığında ise artık [illegible] Cybrid donan[illegible] ...larını yarıp İm[illegible] ...dağıtıyor. Siz[illegible] ...geldiğini ve durumun o[illegible] ...duğunu bilen Mars isyancıları [illegible] henüz öldürülmemiş herkesi büyük kargo gemilerine bindirerek uzak yıldızlara doğru göçmek olduğuna karar veriyorlar ve siz Cybrid saldırıları altında bunu uygulamaya çalışıyorlar. Eğer Cybrid tarafında oynarsanız, o zaman ilk andan itibaren Dünya üzerine yapılan büyük saldırıya katılıyorsunuz. [illegible] tek amacı [illegible] ...anlığı yok etmek gibi görünse de [illegible] ...la Prometheus'un [illegible] ...onunda aslında göründüğü kadar kusursuz bir birlik içinde olmadığı ortaya çıkıyor.

[illegible]

StarSiege aptık bir robot simülasyonu, görevlere çıkmadan önce [illegible] bakkında brifing almak, elektronik [illegible] uygun bir biçimde kullanıp [illegible] ...larınızı donatmak, yanınıza [illegible] pilotları seçip araçlarına atamak [illegible] ...a gidip savaşı [illegible] [illegible] yeni araçlar, silahlar ve pilotlar emrinize sunuluyor. [illegible] fazla 3 kanat adamı alabiliyorsunuz [illegible] ...ka dost güçler de bulunabiliyor. A[illegible] ...tırılan araçlarınızı [illegible] kendi[illegible] ...nızı uygun bir biçimde seçmeli ve donatmalısınız. Ayrıca unutmayın ki yardımcılarınız her geçen savaşla daha da tecrübe kazanacaklardır, yani onları saklamaya bakın. Oyunda kullanılabileceğiniz 2 temel [illegible] ...var: Herc ve [illegible] ...çıklar. Aslında bayağı araçlarına [illegible] yer verileceği söylenmiş olmasına rağmen, bu oyunda [illegible] mevcut değiller. İlk oyunda ha[illegible] ...ük rol oynuyordu, o denli [illegible] ...du[illegible] ...nun [illegible] ...tan düşmanla[illegible]

ları devreden çıkarmışlar. Tribes bile bolca hava aracına sahipken, bu oyunda yer verilmemiş olması büyük bir eksiklik ve tabii eksi puan. Gelelim eldeki araçların özelliklerine.

[illegible] Herc[illegible] ...masıdır, bunlar çeşitli [illegible] pedallı silah platformlarıdırlar. 3 ile 8 arasında değişen silah [illegible] farklı kalkan ve elektronik [illegible] sistemlerine [illegible] sistemleri [illegible] den, [illegible] ...yük modeller nispeten dayanıklı, küçük olanlar ise hızlı ve çeviktirler. Hem Human ve hem de Cybrid sevvetleri [illegible] ...fında ana savaş gücü olarak kullanılan pek çok modelleri mevcuttur. İlk oyun[illegible] ...bayli zordu, çünkü silah sistemleri gövdenin üst kısmındaki dönebilen bölümde bulunurdu. Hem manevra yapıp, hem de hedeflerle ilgilenmek için el-göz koordinasyonunuzun oldukça iyi olması gerekiyordu. Bu oyunda ise gövde tamamen sabit bir yapıya sahip, silahlar [illegible] ...baktığınız yöne doğru dönüyor. Her ne kadar kullanımı daha kolay [illegible] [illegible] düşmanla köşe kapmaca oynadığınız işleri daha da zorlaştırıyor.

[illegible] Bunlar modern tank[illegible] ...sel olarak bir gövdeden ve 360 derece dönebilen bir taretten oluşuyorlar. [illegible] ...rilde paletli olmalarına rağmen, [illegible] ...vay sistemle hareket eden modellerle de rastlamak mümkün. [illegible] silah podu bulunan bu araçlar [illegible] ...ı nedeniyle karmaşık [illegible] ...ler ve kalkan jeneratörleri taşıyamıyorlar. Ancak Herc şasilerine nispeten daha küçük, yere yakın ve çevik olmaları nedeniyle ö[illegible] ...nemli bir tehdit o[illegible] ...luşturuyorlar. Ayrıca bir [illegible] Herc [illegible] gibi [illegible] hedefe [illegible] doğru [illegible] dönmek [illegible] mecbur[illegible] ...yetleri[illegible] çünkü taretleri tam açıyla dönebiliyor. Fakat yoğun ateş altında çok dayanamadıkları da bir gerçek.

[illegible]

Oyunun grafik yapısı hiç kötü değil, özellikle haritalar son derece geniş ve [illegible] [illegible] ...ışık efektleri oyuna bolca [illegible] katıyor. Ne var ki silah ve [illegible] ...leri o denli iyi değil. [illegible] ...etrafta ve düşman [illegible] ...kındakiler hariç, [illegible] ...madığınızı anlamak [illegible] ...ansız. Tabii araçlar [illegible] ...parçalarını kaybedi[illegible] ...doğrudan düşmanın be[illegible] ...ya da omuz topuna ni[illegible] ...labilmeniz, sizin el maharetinize kalmış birşey. Ayrıca silahlar çeşit olarak bol, ancak sesleri ve [illegible] efektleri pek göz doldurmuyor. Oyun genel olarak, ancak sıradan bir [illegible] ...unu kadar karmaşık, çoğu [illegible] gelebilir, ancak bir robot simülasyonu oyna[illegible] ...steyen, zevkli yapısı [illegible] ...ada kaybolan [illegible] Oyun atmosferine ge[illegible] ...doğru, StarSiege çok daha [illegible] ...bir oyun [illegible] sahip, ancak senaryo [illegible] ...yle ve gö[illegible] ...olaylar oyuncuya anlatılmak yerine, basit bir [illegible] çizelgesine aktarılmış. Bu durum [illegible] oyun atmosferine hemen hiç katkıda bulunmuyor, çok kötü bir [illegible] ...rım hatası bence. Genel olarak baktığınızda, StarSiege daha üzerinde en az 6 ay çalışılması gerekirken, aceleyle piyasaya sürülmüş bir oyun olduğunu resmen haykırıyor. Güzel bir oyun, [illegible] ...lar pek alternatif de yok, ancak [illegible] ...nenden çok daha rasat bir yapım. O[illegible] ...nadıkça, keşke aceleye getirilmeden ya[illegible] ...pılsaymış, diyesi geliyor insanın. L

Genel 7 Puan

Starsiege Simulasyon • 2 CD

Bilgi için http://www.starsiege.com

Level CD Verilmedi

Uprising 2

LEAD AND DESTORY



Gerçek kumandanlar savaş alanına tepeden bakmazlar. Hayır, onlar orada, ateşin tam ortasındadırlar, askerleriyle beraber omuz omuza çarpışırlar. Yani en azından Uprising 2 oynarken böyle oluyor.

Geçen sene piyasaya Uprising diye bir oyun çıkmıştı, belki aranızda hatırlayanlar vardır. Aslında oynamış olanlarınızın bir daha unutabileceğini sanmıyorum ya, neyse işte bu oyun PC dünyasına bayağı bir yenilik getirdi. RTS türü oyunları [illegible] birşeyler çıkarıp pastadan payına düşeni almaya çalışıyordu. [illegible] strateji [illegible] hafiften kabak tadı vermeye başlamışken birdenbire işte bir oyun piyasaya girdi, doğrusu o güne dek görülmemiş birşeydi. Savaş alanına tepeden bakıp aşağıda savaşan elemanlara [illegible] Savaş alanına inmek mi? Hem de çatışmanın tam ortasına? Ve son model bir hovertank ile düşmanla birebir dalmak? [illegible] Oyunun [illegible] grafikleri vardı, savaşlar delice hareketli geçiyordu, yapay zeka [illegible] oyunda herşey iyiydi hoştu. Yalnız bir süre sonra oyun imkansız derecede zorlaşıyor, giderek [illegible] basmaya başlıyordu. O kadar da kusursuz bir oyun değildi yani, ama daha sonra gelen Battlezone gibi oyunların öncü oldu. Şimdi ise bildiğim kadarıyla [illegible] bu tür yapımlar üzerinde çalışıyor, bunların arasında Machines gibi oldukça iddialı bir sürü de oyun var. Ama 3DO yine önce davrandı ve şimdi Uprising 2 piyasada, fakat ilkinden ne kadar iyi? Bakalım, ne kadar?

Tankımı Getirin!

Uprising 2 [illegible] Windows 95 ve 98 destekliyor. Oyunu kurmak ve çalıştırmak için gereken minimum sistem gereksinimi ise şöyle, Pentium 166 işlemci, 32 MB RAM, 2x hızlı CD-ROM sürücü, HDD üzerinde yaklaşık 300 MB kadar boş alan ve 2 MB hızlı bir grafik kartı. Tabii bunlarla oyun performansı ve grafik kalitesinde mucize beklemeyin. Eğer temiz bir oyun çıkarmak istiyorsanız biraz daha iyi bir donanıma ihtiyacınız olacaktır, [illegible] bir sistem gerekmiyor. Ben oyunu 200 MMX ve 64 RAM hafıza [illegible] performans [illegible] grafik kartı olarak 4 MB hafızalı bir Diamond Monster kullandım. Her ne kadar artık [illegible] Monster gibi Voodoo ve Voodoo2 chipsetli [illegible] Yani mesela Riva TNT kartınız varsa [illegible] bu oldukça büyük bir eksiklik tabii, ancak bazı firmalar hala bu gibi önemli detayları [illegible] ediyorlar. Oyun ilkinin aksine sadece 4 değil, 8 kişiye kadar Multiplayer desteğine sahip, tabii Net oyunlarına girebilmek için hızlı bir Internet bağlantınızın olması gerektiğini unutmayın.

Vazgeçtim, Götürün!

İlk oyunun konusu [illegible] dırıydı, amansız bir imparatorluğa karşı ayaklanan [illegible] liderlik [illegible] yor, uzun çabalardan sonra onları zafere ulaştırmayı başarıyordunuz. Bu oyunda konu oradan devam ediyor, artık imparatorluk [illegible] gür yeni bir düzen yıldız sistemlerine mutlu bir hayatı müjdeliyor. Acaba? Eğer öyle olsa bu oyun da olmazdı, değil mi? İlk imparatorluk [illegible] asiye kolayca yenilmişti dersiniz, çünkü [illegible] mek zorundaydılar. Evet, panik çıkmasın [illegible] halktan gizledikleri [illegible] imparatorluk ordusu. Kısaca Trich olarak bilinen son derece zeki ve acımasız yabancı bir ırk galaksiye yayılmaya çalışmaktaydı, önlerindeki en önemli engel olarak [illegible] imparatorluk ve onun sağladığı koruma ortadan kalkınca [illegible] raşmak New Alliance ordusuna kalmıştı, böylece Uprising 2 başladı. İlk oyunun en büyük sıkıntılarından biri düşman ve dost araçların birbirinin kopyası olmasıydı. Doğal olarak her iki taraf da insan teknolojisi kullandığından bu normaldi ama savaş alanında insanların [illegible] sebep oluyordu. Bu defa işler farklı, karşınızdaki uzaylıların araç ve binaları tamamen [illegible]



[illegible] seyir sereli ediyorlar. Bu arada [illegible] pek gerçekçi değil, bir de bunların ayak işlerine bakan iki farklı köle ırk daha var. Hoş, bunlar oldukça geri ırklar, ancak yine de onları da yoldan çekmeniz gerekir.

Yok, Siz [illegible]

Uprising 2 pek çok açıdan ilkinin biraz geliştirilmiş yeni bir versiyonu gibi. Tamam, grafikler gerçekten mükemmel, özellikle haritaların tasarımları son derece gerçekçi. Kar yağmasından tutun da ışık efektlerine kadar her detay iyi kullanılmış ve atmosferi yükseltiyor. Ancak genel oyun tarzı pek fazla bir yenilik içermiyor; sonuçta yine Hot Zone denen yerlere rafineri kurup enerji çıkarıyor, haritadaki belli noktalara bina indirip us kuruyorsunuz. Burada enerjiyi kullanma [illegible] yapıyor, depoladığı birimleri savaş anında belli tuşlara basarak çağırmanızı [illegible]. Oyunun ortasında Citadel denen dev [illegible] kuleleri [illegible] bunları kullanabiliyorsunuz. İlkinde olduğu gibi tüm bunları [illegible] Wraith adı verilen çok gelişmiş savaş aracının içinden hallediyorsunuz. Değişiklikler olduğu yerler de var tabii, [illegible] çok daha basitleştirilmiş.

[illegible]

de oyuna bir otomatik karar verme mekanizmasının katılmış olması. Hemen her durumda sadece bir tuşa basarak bilgisayarın sizin yerinize stratejik kararlar almasını sağlayabiliyorsunuz. Tıpkı oyunun yapay zekası gibi, bu da neredeyse kusursuz işliyor. Zaten esas problem de buradan kaynaklanıyor, bir zaman sonra, özellikle görevler zorlaşmaya başlayınca siz de tüm kararları ona yüklemeye başlıyorsunuz. [illegible] makineye karşı oynuyor, siz de seyrediyorsunuz. Kullanmamak bir çözüm değil, başınız sıkışınca farkında olmadan kullanıveriyorsunuz, [illegible] gerektiğinden çok daha kolay bir hale geliyor.

[illegible]

Bir diğer değişiklik oyunun genel seyrinde yapılmış. İlk oyunda görevleri istediğiniz gibi seçebiliyordunuz. Kanı çok daha zor olan sonraki görevlere atlayıp, senaryoyu daha çabuk bitirmeyi deneyebiliyordunuz. Burada yine yan görevlere sapmak, bu sayede belli teknolojik yenilemeler elde etmek mümkün, ancak genel olarak olaylar belli bir senaryo dahilinde gelişiyor. Bol [illegible] kullanılarak bu senaryonun anlatımına da destek verilmiş, tabii bu herkesin hoşuna gitmeyebilir, ama bence [illegible] olmuş. Tabii yine görev aralarında elde kalan fazla enerjiyi kullanarak birimlerinize yeni donanım alabiliyor ve tanklarınızı geliştirebiliyorsunuz. Bir başka güzel nokta, savaş alanındayken iyileştirme, hızlandırma, cephane gibi power-upları istediğiniz an çağırabilmeniz. [illegible] kazandıkları söylenebilir. [illegible] kurmak ve güç üretmek [illegible] bir gücü düzgün kullanabilmek. [illegible] işinde sabit [illegible] büyük kısmını halledebiliyor, tabii bunları sadece [illegible] etrafına değil, kar geçitleri gibi stratejik noktalara da istediğiniz gibi kurabiliyorsunuz. Citadel gibi büyük yapıları yıkmak için ağır bir ateş gücü gerekli, bunu bombardıman uçakları ve ağır tanklar sağlıyor. Hava savunması burada oldukça önem kazanıyor, tahmin edersiniz ki, onun için de avcı uçaklarına ihtiyaç duyulacaktır. Fiyatlar pek yeterli görünmeyebilir, ancak sayıca çok olduklarında güçlü bir ateş duvarı örebiliyorlar. Ancak arada düşman yokken öylece dikilmeleri insanın sinirini bozuyor, tanklar ve uçaklar gibi devriyeye çıkmıyorlar. Savaşlar tüm kelimenin tam anlamıyla bir kaos ortamında geçiyor, hele düşman yeterince güçlenip topyekün saldırınca ortalık iyice karışıyor, mükemmel!

[illegible]

Oyunun müzikleri fena değil, biraz Rock, biraz Industrial karışımı, özellikle ortama da uygunlar. İşe var ki ses efektleri son derece zayıf, koca lazer topları neredeyse fısıldıyor. Düşmana ateş mi ediyorsunuz, aerosol mü sıkıyorsunuz, belli değil! Böyle grafikler ve patlama efektlerinin yanında biraz komik kaçıyor. Ancak Multiplayer desteğinin sekiz kişiye çıkarılması iyi olmuş, çoğunuzun Network oyunlarına büyük önem veriyor. Genel olarak ele aldığımızda Uprising 2 bazı eksikleri bulunsa, fakat oldukça güzel bir oyun. Ne var ki ilk oyunda bulunmayan yeniliklere sahip değil, hatta biraz fazla bir devam oyunu olmuş denebilir. Mesela düşmanların tipi değişik ama, ırklar hemen hemen birbirinin kopyası, farklı bir ek için biraz garip bir durum! Mesela Starcraft'ın en büyük güzelliği tamamen farklı 3 ırka sahip olmasıydı. Burada da benzer bir güzellik bekliyorduk ama galiba bunu yapmak programcılara biraz zor gelmiş. Sonuç olarak Uprising 2 alınıp oynanmaya değer bir oyun, fakat ilkinden çok daha üstün değil, bu da biraz hayalkırıklığı yaratıyor tabii.

Uprising 2

RTS • 1 CD

Genel Puan: 8

İNCELEYEN	Storm Guard				
SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı	300 MB	GRAFİK	
İŞLEMCİ	Pentium 166	CD-ROM	2Hızlı	SES/MÜZİK	
RAM	32MB	MULTIPLAYER	8 Kişi	ATMOSFER	
3D Hızlandırıcı	Glide			OYNANABİLİRLİK	

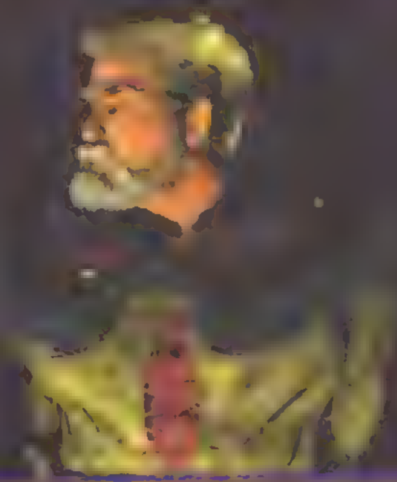
Bilgi İçin : http://www.3do.com

Level CD : Ocak 99

LEVEL HİT

Lands of Lore 3

Westwood'un Tiberian Sun'ı çıkartmasını beklerken bir de baktık ki, o da ne? Pek fazla tutulmayan Lands of Lore 2: Guardians of Destiny'nin devamı gelmiş. Ama bu oyun sanki daha mı iyi ne?



"Bundan daha kötü ne olabilir ki?" dediğinizde herşeyin yüzde 1500 daha iğrençleştiği hiç dikkatinizi çekti mi? Kralın gayrimeşru oğlu olan Draconoid Copper, babası ve erkek kardeşleri ile gittiği av partisi zehir olmuştu. Tahtın varisi olduğu halde beş parasız, Gladstone'un varoşlarında yaşamakta olan Copper'ın tek istediği babası ile biraz olsun vakit geçirebilmekti. Sürekli üvey abilerinin alay ve aşağılamalarına maruz kalırken, birden bire abilerinin sahip olduğu en küçük sorun haline gelmesine neden olan olaylar başlar. Nereden geldiği belli olmayan cehennem köpekleri hem üvey kardeşlerini hem de babasını parçalar. Copper kaçmayı başarır ama bir parçasını geride bırakmak zorunda kalır: Ruhunu. Artık her şey anlamsızlaşmıştır onun için. Kraliyet büyücüsü Copper'a geçici bir süre hayatta tutacak bir büyü yapar ama şiddetli bir şok geçirirse ölecektir. Hayatını geri almak, ailesini parçalayan yaratıkların kaynağını bulmak ve Gladstone'u büyük bir felaketten kurtarmak artık tek amacı olan Copper, yine beş parasız ve ailesinin katil zanlısı olarak bilmediği bir dünyaya atılır.

Zor günler başlıyor

Lands of Lore 3 bu olayları anlatan güzel bir demo ile başlıyor. Ülkemize Aral İthalat tarafından getirilip Türkçeleştirilen Lands of Lore 3 yeni bir oyundan çok, serinin bir önceki oyunu Lands of Lore 2'nin oldukça geliştirilmiş versiyonu demek daha doğru olur. Büyük umutlarla çıkıp da zamanının çok gerisinde kalan grafikleri ve kullanışsız arabirimi yüzünden oldukça eleştirilmişti Lands of Lore 2. Daha sonra Westwood tarafından Direct 3D yaması çıkarıldıysa da Guardians of Destiny FRP oyunları arasındaki en büyük hayal kırıklıklarından birisi olarak tarihe geçti. Westwood Lands of Lore 3'te eski sistemi çok fazla değiştirmemiş ama aksayan yönlerini elden geçirerek oynaması daha zevkli ve kolay bir oyun ortaya çıkarmış. Guardians of Destiny'den bu yana nelerin değiştiğini merak ederseniz bir bakalım.



Öncelikle inventory ve eşya yönetimi sistemi basitleştirilmiş. Mesela elinize aldığınız bir eşyayı çantanıza koymak için her seferinde çantanızı açmanız gerekmiyor. Aldığınız eşyaları bir tek tuşla çantanıza atabiliyorsunuz. Ayrıca istediğiniz büyüleri ve eşyaları ekrandaki kutulara yerleştirip 1-10 arası tuşlara basarak bunları kullanabiliyorsunuz.

Yeni bir günlük sistemi sayesinde oyunda karşılaştığınız herşey hakkında detaylı bilgi alabiliyorsunuz. Nesneler ve düşmanlar hakkındaki bilgiler, aldığınız karışımlar, yeni büyüler, kişilerle yapılan konuşmalar hepsi bir tek menü içinde bulunuyor ve kullanımı da çok kolay. Yeni karşılaştığınız bir şey olduğunda günlüğün ilgili kısmı üzerinde bir ışık yanıyor, böylece istediğiniz bilgiye kolayca ulaşıyorsunuz.

Guardians of Destiny'nin en zayıf yanlarından birisi olan grafikleri Lands of Lore 3'de oldukça güzelleştirilmiş. Direct3D destekli ekran kartı olanlar yaşadı. Özellikle büyü efektlerini abartmışlar. Ayrıca, ikinci oyunda tamamen iki boyutlu olan ve oldukça kötü gözüken karakterler, Voxel tabanlı bir grafik sistemi sayesinde üç boyutlu ve daha gerçekçi görünüyorlar. Ses ve müziklere de aynı özen gösterilmiş. Lucasarts'ın I-Muse sistemine benzeyen bir müzik sistemi sayesinde sakin sakin yürürken karşınıza bir düşman çıktığında müzik de hızlanıp heyecan verici bir tempo alıyor.



[illegible]

Lands of Lore 3'te de birinci oy[illegible] bir karakterle başl[illegible] [illegible]niz doğrultusunda [illegible] karakteri baştan yaratmanız mü[illegible] değil. Ama oyuna entegre edi[illegible] loncalar(guild) sistemi say[illegible] nizin nasıl bir şekil al[illegible] veriyorsunuz. [illegible] farklı lonca [illegible] [illegible] size birçok av[illegible] [illegible] loncalar [illegible] veriyorlar ama bunları [illegible] zorunda değilsiniz. Ama verilen görev[illegible] leri başarırsanız karakterinizin gelişimi hızlanıyor. Ayrıca, loncaların her şehirde dükkanları ve faydalanabileceğiniz [illegible]ları, tavernaları var. Eğer üyesi iseniz buralara gidip "Aha ben geldim" dediğinizde bütün avantajlardan faydalanabiliyorsunuz. Loncalara katıldığınızda size farklı özellikler kazandırıyorlar. Hırsızlara katılırsanız, kilitleri açma, hırsızlık ve arkadan bıçaklama gibi yeteneklere sahip olurken rahiplere katılınca iyileştirici büyüler, farklı bitkileri tanıma gibi özellikler kazanıyorsunuz. Bu sayede istediğiniz loncalara üye olarak karakterinizi savaşçı-büyücü veya büyücü-hırsız olarak geliştirebiliyorsunuz. Tabii bu durumda bütün loncalara katılmak isteyeceksiniz. Şunu unutmayın ki eğer tek bir loncaya üye olursanız yetenekleriniz çok daha hızlı gelişecektir ama birkaç loncaya birden katılırsanız, kazanacağınız tecrübe puanları bunların arasında paylaştırılacak ve [illegible]

[illegible] [illegible] [illegible] [illegible]n olarak çevir[illegible] [illegible] [illegible]şey olduğunda F1-F4 tuşlarını kullanarak yaptırabiliyorsunuz ama siz istemeseniz bile etrafta dolanıp birşeyler yapıyorlar. Mesela hırsız loncasının cini olan Shadow sizin için silah arıyor, kullandığınız silahları zehirleyip etkilerini arttırıyor falan. Ama kendinize cin seçerken dikkat edin, çünkü sadece bir tane seçebiliyor ve sonradan bırakamıyorsunuz. Eğer bir loncaya katılmayacaksanız, o loncanın cinini almakta fayda vardır. Böylece karakterinizde bulunmaya özellikleri tamamlarsınız. Cininiz (amanın şimdi bayılacam!!!) yaralanabilir veya ölebilir, bu gibi durumlarda lonca binasına geri dönüp büyü ile canlandırabilirsiniz.

[illegible]

Ne yazık ki Guardians of Destiny'de bulunan eksikliklerin bir kısmı Lands of Lore 3'te de bulunuyor. En büyük problem oyunun kontrolleri. Kesinlikle çok zor ve kullanışsız bir klavye yerleşimi var oyunun. Kendi gözünüzden oynanan oyunları ben hep klavye-mouse karışımı ile oynarım ama Lands of Lore 3'te tam olarak rahat edebileceğim şekilde tuşları ayarlayana kadar canım çıktı. Ama sonunda başardım. Biraz uğraşarak verimli bir klavye-fare kombinasyonu sağlayabilirsiniz. Tabii bunu programcıların baştan düşünüp daha düzgün bir arabirim tasarlamaları gerekirdi diye düşünüyorum.

Lands of Lore 3'ü oynarken resmen eski günlere, o güzel kasetli Commodore 64 günlerine geri döndüm. Neden? Çünkü bir mekandan diğerine geçerken CD değiştirmekten canım çıktı, gına geldi, baydı. Birbirine yakın bölümleri aynı CD üzerinde tutmak o kadar da zor olmasa gerek. Ayrıca, oyunun yükleme süreleri de biraz uzun, özellikle ilk [illegible]lum süresi. Ama kurulum sırasında [illegible] [illegible]lanıyor, belki farkında olma[illegible] yapılmış bir şey ama, bu [illegible] [illegible]

[illegible]

Lands of Lore 3 orijinal kutulu olarak ve Türkçe kitapçığıyla beraber Aral İthalat tarafından satışa sunuldu. 4 CD üzerinde gelen Lands of Lore 3'ün kutusundan 75 sayfalık bir Türkçe kullanım kılavuzu, bir garanti belgesi ve klavye örtüsü çıkıyor. Gerçekten de bu tür oyunların Türkçe'leştirilmesi bizler için büyük bir kazanç olduğunu düşünüyorum. Bu ve bunun gibi Türkiye'de orijinal versiyonu bulunan oyunların mutlaka orijinalini alın. Her zaman söylediğimiz gibi KORSAN OYUNLARA HAYIR!!

Lands of Lore 3, önceki oyundaki büyük hataların düzeltilmesi ve oldukça kullanışlı yeni özelliklerin eklenmesi sayesinde oldukça çekici hale gelmiş. Su katıksız bir FRP değil, adventure öğeleri zaman zaman ağır basıyor ama bu oyunun zevkli oynanışından bir şey [illegible] silmiyor. Şu sıralarda zengin içerikli [illegible] uzun süre oynayacak (oyunu takılmadan bitirmek için 80-100 saat gerekiyor) bir oyun istiyorsanız Lands of Lore 3'ü alın.

Genel 8 Puan

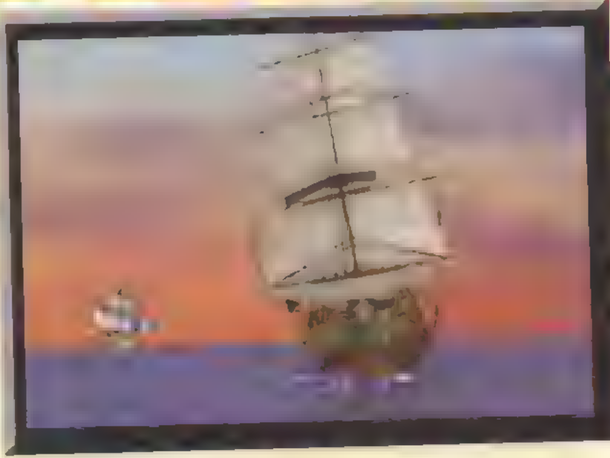


Lands of Lore [illegible] FRP • 4 CD

[illegible]

Bilgi İçin: Aral İthalat 0212 [illegible] — Level CD: [illegible]

Anno 1602

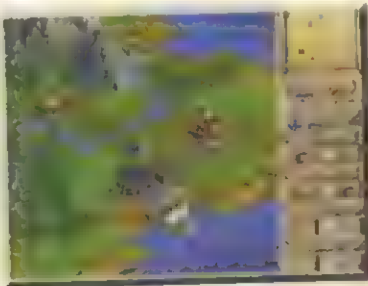


Creation of a New World

İnsanlık tarihindeki dönüm noktalarından biri olan, Amerika kıtasının keşfine dört beş yüzyıl geç kaldık ama bu, o dönemleri sanal olarak da yaşayamayacağımız anlamına gelmiyor!

İnsanların tüm güçlerini sonlarına dek harcadığı, hayatlarını çok büyük risklere attıkları ve risklerle orantılı büyüklükte de zaferler kazandıkları dönemlerin dünya tarihindeki dönüm noktaları olduğuna inanırım. Günümüzden geçmişe doğru gidelim, uzaya açılmayı, aya gitmeyi, hayalet uçakları, klonlamayı falan bir yana bırakın. Tüm bunlar bilimin yardımıyla bütün risklerin hesaplanıp, başka canlılar üzerinde önceden deneylerin yapıldığı (Uzaya ilk giden canlının bir insan olduğunu mu sanıyosunuz?), neredeyse başarı garantisi olan çalışmalardı. Oysa neredeyse kör adımıyla girişilen öyle işler oldu ki şu dünya tarihinde, başarının en büyük nedeni irade, öngörü, fiziksel dayanıklılık gibi insancıl ve sonderece kırılgan değerlerdi. İkinci Dünya Savaşını hatırlayın. Almanlar, tüm dünyanın sahip olduğundan daha büyük bir orduyla dünyayı ele geçirmek üzereydiler. O günlerde tamamen "acaba"lara dayanan şüphe kırıntıları ile girişilen ve savaşı kazanmak uğruna geliştirilen teknolojilerden biri sayesinde bugün evlerimizde oturup, Rainbow Six gibi, neredeyse gerçeğin bilgisayar monitöründeki bire-bir yansıması denilebilecek bir taktik savaş deneyimi yaşayabiliyoruz. Ceplerimizde taşıdığımız minicik cep telefonları yüzünden kıskanç sevgililerimizin bizi saat başı kontrol edebilmelerini de, Hitler'in Londra'yı bombalamak saplantısı yüzünden yoktan var edilen roket teknolojisi sayesinde yörüngeye yerleştirilen uydulara borçlu değil miyiz?

İstisnasız tüm dünyayı son yüzyılda etkileyen en büyük olayın, yani Sovyetlerin yüz yılın başında Rus imparatorluğunu yıkıp, dünyayı, bir kaç sene öncesine kadar devam eden büyük bir soğuk savaşın içine sokmasının nedeni de, o güne dek görülmüş en güçlü donanmayı ve kara çıkartma harekatını Çanakkale'de başarısızlığa uğratmamız değil miydi?



Geliyorum yeni dünya!

Asla fethedilemez denilen bir şehri, uyuklayan nöbetçilerinin burunlarının üzerinde kara sinekler uçuşurken, bu günkü teknolojilerle bile hayali güç bir biçimde tepelerin üzerinden, ormanların içinden geçirdiği dev bir donanmayla fetheden Osmanlılar irade, öngörü ve kas gücüyle tarihin akışını değiştirip, tüm dünyaca kabul edildiği gibi, bir çağın kapanmasına neden olmadılar mı?

Orada ne olduğunu tartıştıkları için bile insanların kellelerinin uçurulduğu engizisyon döneminde, okyanusla karşılaştırıldığında, bir kumsaldaki kum tanesi kadar bile büyük olmayan gemilerle batıya açılmaya cesaret edebilen insanların, dünya tarihinde çok önemli bir sayfa açmadığını kim iddia edebilir? Kim bugün, ortaçağ Avrupasının baskıcı, tutucu rejiminden özgürlüğe kaçan insanların yarattıkları dev mucizeyi görmezlikten gelebilir?

Oysa artık herşeyin otomatikleştiği, risklerin önceden hesaplanıp elimine edildiği günümüz dünyasında hiç bir başarı, hiç bir zafer o günlerdeki kadar heyecan verici ve etkileyici olamayacaktır. Biz yeni nesillerin bundan sonra kazanabileceği en büyük zaferin, multiplayer Rainbow Six oynarken, sekiz kişilik takımımızla yüzlerce kişilik bir terör organizasyonunu çökertmek olmasından korkuyorum ama şikayet de etmiyorum!

Amerika kıtasının keşfedildiği dönemleri de kaçırdığımıza göre bir gemiye atlayıp, yeni dünyada kendimize yeniş bir hayat kurma şansımız da olmayacak ama en azından, bugünkü aklımızla o dönemlerde yaşasaydık, okumuş etmiş, mürekkep yalamış engin bilgi sahibi bir vali, bir lider olarak yönettiğimiz ve geliştirdiğimiz toplumu ne hale sokardık? Savaş ve acı içinden yükselen bir ülke mi, yoksa komşuları ile barış içinde yaşayan zengin bir medeniyet mi yaratırdık?

Medeniyetin Temelleri

Anno 1602, Max Design tarafından geliştirilmiş ve Infogrames tarafından dağıtılan bir oyun ve yukarıdaki muhabbetten de anlaşıldığı üzere yeni dünyanın keşfini konu alan bir tanrı oyunu. İnfogrames'ı eski topraklar, Alone in the Dark serisinden hatırlayacaklardır. Anno 1602'nin de Alone in The Dark serisi kadar kaliteli ve sürükleyici bir yapım olduğunu daha açıklamaya başlamadan söyleyebilirim.

Aklınızda bir resim oluşturabilmek açısından, oyunun Settlers'e ya da Cesar 3'e benzediğini söylemek doğru olacaktır. Ama benim gibi Settlers 3'ü onbeşinci dakikada rafa kaldırıp bir daha tanrı simulasyonu oynamayacağınıza yemin etmişlerdenseniz hemen yüzünüzü buruşturmamanızı salık veririm. Çünkü Anno 1602 Settlers serisinden çok daha sürükleyici ve başarılı görünüyor.

Tanrı similasyonlarına, şehir, ülke kurma kaynak yönetme oyunlarına aşina iseniz Anno1602'ye alışmanız kolay olacaktır. Bu türe yabancı olanlar ise, detaylı ve kolay eğitim görevlerini oynayarak kısa sürede oyuna hükmedebilirler.

Anno 1602, yeni dünyanın keşfi sırasında, okyanustaki adaların yerleşime

açılmasını konu alıyor. Oyuncu ve rakipleri bölüm içinde yer alan adalar üzerinde yeni yeni şehirler yükseltmek, komşuları ve kendi şehirleri arasında bir ticaret ağı oluşturup en güçlü medeniyeti kurmak için yarışıyorlar. Amaca giden yol barışçı çözümler de savaşlı ve kanlı seçenekler de içerebiliyor. Yeni teknolojiler, yeni keşifler, en olmadık zamanda dibe vuran maden yatakları, korsanlar, düşman çıkartmaları gibi pek çok süprizler oyunun temposunu yüksek tutarak oyuncuyu ekranın karşısına bağlıyor.

Başlangıçta bir gemi ve gemiye depolanmış, küçük bir köy kurmak için yeter.. olacak kadar malzeme, alet edevat, yiyecek ile yola çıkıp uygun bir ada bulmanın gerektiği oyunda pek çok çeşit ada olduğu için, üzerinde maden, tarım ve ormancılık olanaklarının en fazla bulunduğu bir adaya yerleşmek, kazanmayı hedefleyen oyuncunun yapması gereken ilk iş olacaktır.

Domestik Yaşam

Köy yerleşime açıldığında acil olarak hayati binaların yapımına başlanması bir zorunluluktur, çünkü odun olmadan yeni binalar yapılamayacak, yiyecek olmadan yeni yerleşimciler gelmeyecek, para olmadan da, medeniyetin gelişmesi için çok gerekli olan alet edevat satın alınamayacaktır.

Oyunun başında maden ocakları açmak mümkün olmadığı için medeniyetin gelişmesi, yerleşimcilerin yaşam düzeylerinin artması için gerekli alet edevat (tools), koloni içinde üretilememek te dolayısı ile yeni dünya ile eski dünya arasında ticaret yapan free trader'lar ile ticaret yapmak gerekmektedir. Oyuncunun olduğu kadar rakip oyuncuların da limanlarını ziyaret eden bu ticaret gemilerinin, alış veriş yaparken gözü kapalı hareket etmediklerine dikkat çekmek istiyorum. Yani oyundaki dinamik ticaret sistemi sayesinde, gerçek hayattaki gibi bir arz talep dengesi oluşuyor ve fiyatlar bu denge gözetilerek oluşuyor. Kısacası, başkasının 10 liraya sattığı bir malı, 15 liraya satmanız mümkün olmuyor. Aynı şekilde az bulunan hayati bir malı da ticaret gemilerindeki stoklar tükenmeden almak için ise rakiplerinizden yüksek fiyatlar teklif etmek zorunda kalıyorsunuz. Ama piyasada darlık gösteren bir maldan bolca üretmeyi başarabilirseniz, kısa bir süre için tekelliğin zevkine varıyorsunuz, taa ki, sömürdüğünüz müşterileriniz sizin yüksek fiyatlarınızdan bıkıp ihtiyaçlarını başka bir şekilde (yeni bir tesis kurmak, daha ucuza satan başka bir satıcı bulmak gibi...) karşılamaya başlayıncaya kadar...

Oyundaki askeri sistem, Settlers'ın ilk iki oyunundaki sisteme biraz benziyor. Önce silah üretmek için atelyeler inşaa ediyorsunuz, bu atelyeleri gerekli materyalle besleyebildiğiniz sürece silahlar üretilmeye devam ediyor. Üretilen silahlar, barakalara ve kalelere taşınıyor ve burada vasıfsız gönüllüler, pırıl pırıl üniformalı, silahşorlere, şovalyelere dönüşüyor. Daha sonra, saldırmak istediğiniz adaya çıkartma yaparak kargaşayı ve dökülen kanları izleyebiliyorsunuz. Aynı şekilde, deniz savaşı da, barışçı politikalar izleseniz bile, ticaret yollarınızı vuran korsanlardan yüzünden kaçınılmaz olabiliyor. Tam anlamıyla RTS kurallarının geçerli olduğu deniz savaşlarında kullanmak üzere savaş gemileri inşaa etmek için de, silah atelyelerinde top lar inşa etmeli ve bu topları tersanelerde inşa ettiğiniz değişik boyutlardaki gemilere monte etmelisiniz. Savaş gemilerinizin çeşitlerini belirlerken politikalarınızı gözden geçirmenizi tavsiye ederim. Top yapımında kullanılan metal son derece değerli ve az bulunan bir maden olduğu için, bütün metalinizi dev savaş gemileri yerine top yapmak için harcayıp medeniyeti mi, yoksa, vur kaç yapabilecek küçük savaş gemileri ile denizlerdeki hakimiyetinizi mi pamuk ipliğine bağlayacağınıza karar vermek durumunda kalabilirsiniz. Kişisel görüşüm bu güzel ve sürükleyici oyunun deniz savaşlarının çok zayıf kaldığı yönündedir. Tides of War'daki harika taktik sistem gibi savaş gemileri üzerindeki taktik kontrolün daha fazla olduğu bir deniz savaşı sistemi Anno 1602'ye çok yakışırdı.

Sezar'ın hakkı Sezar'a

Oyun içi videoların hakkını vermemek de mümkün değil. Oyundaki pek çok olay için bol renkli, etkileyici güzel animasyonlar hazırlanmış ve bu küçük videolar oyuncunun dikkatini ve ilgisini toplaması için son derece faydalı oluyorlar. Örneğin, koloninin bir yerinde yangın çıktığında, ya da yeni bir gemi inşaa edildiğinde, ya da bir altın madeni bulunduğunda, bir maden dibe vurduğunda hatta tuvalete gitmek için, çay koymak için, çalan kapıyı açmak için oyunu durdurulduğunda bile, durumu ifade eden çok güzel videolar ile oyuna değer katılmış. Yıllarca uğraşıp dev bir savaş gemisi inşaa ettiğimde bunun ekranın altındaki küçük bir yazı ile haber verilmesi yerine, insanların kutlamasını, tersane işçilerinin mutluluğunu, geminin





denizi yararak suya inişini gösteren güzel ve ihtişamlı bir video, ne yalan söyliim, beni de mutlu etti. Aferin Max Design!

Oyunun grafik yapısı da oynanış kolaylaştıracak kadar detaylı ve hoş. Şehrinize zoom yaptığınıza, adamlarınızın taşıdığı malların miktarına kadar seçim yapabiliyorsunuz. Bu durum Biraz Ceasar 3'e benziyor. Yine son zamanlarda moda olduğu üzere haritayı 360 derece döndürmek mümkün ve Ceasar 3'ün aksine harita döndüğünde evler ve diğer yapılar da haritayla birlikte dönüyor. Yani, bir açıdan bir binanın giriş kapısına bakarken haritayı 180 derece döndürdüğünüzde o binanın arka duvarını görebiliyorsunuz. Zaten binalar da, yerleştirilirken, çevirilebilir özellikteler. Bunun anlamı, dikdörtgen bir kiliseyi aynı büyüklükteki bir boşluğa yerleştirirken binanın boyuna mı enine mi yerleştirileceğini ayarlayabiliyorsunuz. Bu durum binanın kapısının ne tarafa bakacağını belirlediği için ve oyunda bina kapıları son derece önemli olduğu için oldukça kullanışlı bir özellik.

Lafı toparlayıp, son kez tekrar etmem gerekirse, Ceasar 3 oynamaktan bıkanlar için yeni bir tat olacakmış gibi görünüyor Anno 1602. Görev görev oynayarak bir senaryoya da bağlı kalabilirsiniz, tamamen serbest, sonsuz bir oyun da sürdürebilirsiniz. Herşey oyuncuya kalmış.

Yelkenli gemilerle okyanuslara açılmak, dev dalgaları yenip yeni karalar keşfetmek, koloniler kurup, kadınların güverteye çıkmasının uğursuzluk sayıldığı görkemli zafer günlerini anmak için piyasadaki en iyi seçeneklerden biri Anno 1602. Savaşlı ve kanlı ya da barışçı ve temiz bir yaşamı sunacağınız binlerce insan sizi bekliyor. Geminizin dümenine geçip yeni dünyaya bir yolculuk yapmaya cesaret edebilecek misiniz? L





Nascar Revolution



Bu kamera açısı size gerçek hız hissini en yakından hissettirebilen

Nascar yarışları dunyada Formula 1'den sonra en çok seyırcı toplayan araba yarışlarıdır. Yarışmacıların buyuk bır kısmı arabaların ve tüm yarış ekıpmanlarının 3-4 milyon dolarlık bır değere sahıp olmalarından dolayı çok zengın kişilerdır ve bu ışi Formula 1 gıbı takım bazında yarışmaktansa kışisel olarak katılım sağlayarak, hem kendılerını hem de ışi olmayan 1 milyon Amerıkan vatandaşını eğlendirmek ıçın yaparlar.

Yarış arabalarının motor aksamları dışında herşey mınımum derece komplıkedır, kı bu da herhangı bır kaza anında arabaların bır daha toplanamayacak kadar dağılmasına sebep olur. Bu arabaların dandik kaputlara sahıp olmalarının nedenı, araba sahiplerının salak olmalarından kaynaklanmaz. Bu arabalar ne kadar hafif olursa, başarılı olma şansları o kadar çoktur ve kazanmak ıçın yapılması gereken de bu unsurlar goz onune alındığında çok basıttır; sağa sola çarpmadan yarışı maksımum hız ıle sona erdırebılmek...

EA Sports'a övgü yağdırmaktan bıkan, ama EA'in mukemmel oyun yapmaya devam etmektekı ısrarları ıle övgulerıne devam eden oyun pıyasasına EA'nın yenı hedıyesi Nascar Revolutıon.

Nascar Revolutıon, Nascar Racing oluşumunun ısim hakkını alarak yaratılan ve bundan dolayı da yarışmacıların yaşlarından arabalarının fren balans oranlarına kadar her bılgının gerçek olması ve bunun yanında daha önce hiçbir oyunda kullanılmamış Full-Motion Capture özellığe ile yaratılmış olmasının verdiği avantajla, diğer tum Nascar oyunlarından bir adım öne çıkıyor. Her zamankı EA kalıtesı bu oyunda da kendını muzık, ses, grafik ve oynanabılirlik babında şıddetle hissettiriyor.

Çoğu ınsan bu tür bir spor oyununu sevmeyebılır, çunkü sonuç olarak normal bir yarışta en az 350 tur elıps şeklindeki asvalt yolda dönüp durmak saçma olarak algılanabılır. Ancak bu uzun maratonda izleyeceğiniz stratejıler oyunun monoton ve sıkıcılıktan uzak olmasını sağlıyor, çunku yapacağınız herhangı bır dıkkatsizlık kesinlıkle yarış sıralanışın değişmesıne sebep oluyor. Bu da kazananın ve kaybedenlerin yarış sonuna kadar belli olmamasını sağlıyor. Bu belirsızlık de oyuncuda bir gerılım yaratıyor ve oyuncunun oyundan ilgısini koparmamasını sağlıyor. Oyunda sağlanan bu gerçekçi gerılım oyuncuyu kendine bağlayan bir sureklılık sağlıyor. Tabii aslında bu oyuna has bir ozellık değıl bu, gerçek Nascar yarışlarında izleyıciye hissettirılen de aynı duygular. Dolayısıyla bu her yonuyle gerçekçilik unsuru, hem tekniksel hem de psikolojık bazda daha önce gorulmeyen bır şekilde oyuna oturtulmuş. Bu arada tum yarışmacıların kısa bir özgeçmışi de oyunun içeriğıne eklenmış. Bu bolum Nascar'a hayran olan varsa, küçük çaplı bir kaynak olarak görülebılır.

Nascar Sux!
Formula 1
Rullaz!

Formula 1 varken....

Bence spor dunyasında uluslararası bazda Formula 1 gıbı mukemmel organıze edilmış ve izleyıcilere maksımum zevk veren bır spor organizasyonu varken, Amerıkalı vatandaşların ne akla hizmet boyle bir organizasyona gırıştiklerını anlamak zor. Şimdi bırkaç Nascar hayranı eleman çıkıp "Niye Nascar yarışlarını Formula 1 ile karşılaştırıyorsun?" falan demez umarım. Çunku Formula 1'in Amerikan versıyonu olan Nascar kural ve yarış mantığı bazında kendine has pek az özellık taşımaktadır ve bu özellıkler yuzunden bu sporun 500 milyon ızleyenı olmasına rağmen Formula 1 gibi uluslararası nıtelık kazanamıyor. Belkı de bu yarışların bu kadar tutulmasının sebebı bızdekı at yarışı olayı gıbı Nascar yarışları ıçınde de bahis oynanabılıyor olması. Bu bahısler öyle büyuk paralara ulaşıyor ki, tüm bu ve bunun gıbı gelırlerden toplanan paralar tum yarışanların derecesine gore dağıtılıyor. Yani sonuncu da olsanız, paranızı alıyorsunuz. İş ki yarışı sağ salım bitirin.

Yarışa hazırlık

Oyuna başlamadan yapmanız gereken ayarlamalar, aslında ıstenırse basit, istenirse çok karışık gorulebılır. Şöyle kı, oyuncular ısterse araba ve pıstı seçıp dırekt olarak oyuna başlayabılır, bu kolay yol. Bir de araba ayar olayı var ki, burası bu işten iyi anlayan elemanların oyunu belkı de daha zevkli hale getirebıleceği bir bolüm. Bu bolumde teker leklerın suspansıyon ayarları, rot-balans, tekerleklere gore fren oran ayarlamaları, ön arka çekiş ayarları gibi ara banın yarış halindeki başarısını haylı etkileyen ayarlar yapılabilmektedir. Yalnız şunu söylemek gerekıyor; bu ayar olayı bence sadece oyuna egzantrık bır yon katmak ıçın kullanılmış, çunku seçılebılecek olan 43 arabanın tüm ayarları bırbırlerinden farklı. Bu yuzden araba ayarından anlamayan kışiler ıçin pek problem olmuyor. Ama ısrar eden varsa bu ayarlama konusunda iki-üç tiyo vereyım.

Tıre Pressure: Tekerleklerınizin hava basınç ayarı. Sürekli sola donüş yapıldı





... basit ama diğer yarış oyunlarından çok daha gerçekçi

- ... dışarıdan bı ses geliyo
- Çık bi bak o zaman
- Çıkamıyom abi?!!

ğı için sol ön ve arka tekerleklerin hava basınçlarının daha fazla olması gerekir.

Shocks: Süspansiyon ayarları. Sol on ve arka tekerleklerin oranları daha fazla olmalı.

Weight Distrib: Arabanın tüm alanına göre ağırlık nokta ayarı. Bu ayarı dikkatli yapmalısınız, çünkü eğer oranı diğer ayarlarla tutturamazsanız, hem arabanın kontrolunu sağlayamaz hem de herhangı bir çarpışma sırasında çok çabuk savrulursunuz.

Gear Ratio: Vitesler arası gaz oranı.

Wheel Camber: Tekerleklerin sabit noktalarından sağa ve sola eğim oranı. Sürekli sola donup durduğunuz için eğimi ona gore yapmalısınız.

Rear Spoiler: Arabanızın bagaj bölumunun yukarı doğru ne kadar kalkık olacağının ayarı. Eğer full benzin depoluyorsanız, arabanın arkasının normalden kalkık olması, savrulma olasılığını artırıyor. Bu ayarın oranını benzin depolama ayarı ile oranlı tutun.

Fuel Amount: Taşıyacağınız benzinin miktar ayarı. Ne kadar az alırsanız, o kadar çabuk hızlanırsınız, ancak bir o kadar sık Pit Stop'a girmeniz gerekir.

Steering Lock: Tekerleklerin dumen ayarı.

Tum bu ayarları daha oncede belirttiğim gibi surekli sola doğru yol alacağınızı düşunerek yapmalısınız. Dikkat etmeniz gereken bir başka husus ise, son radan yaptığınız tüm ayarların birbirleri ile oranlı olması gerektiği. Aksi halde arabanız sağa sola doğru kontrolünuz dışında çekebilir veya çok yavaş hızlanabilir. Tum bunlar goz onune alındığında, arabanızı kendi oynayış stilinize gore ayarlamanız başarılı olmanıza yardımcı olacaktır. Ancak ayarları doğru yapmazsanız, ki ayar olayına girdiniz mi her pist için arabayı bir daha ayarlamak gerekebilir, başarı şansınız haylı azalır.

Yarış pisti

Tum ayarlamaları yaptıktan sonra Amerikan milli marşı eşliğinde yarışa başlıyorsunuz. Eğer Qualification bölumunu pas geçtiyseniz, yarışa en sondan, yani 43. sıradan başlıyorsunuz. Nascar yarışları alışıla gelmiş Stop-Start yontemi ile başlamıyor. Formula 1'deki Safety Race durumu gibi her araç birbirlerini geçmeden ve sıralarını bozmadan belli bir hıza ulaşıyor ve başla işareti ile yarış başlıyor. Yarış başladıktan sonra durumunuza gore strateji geliştirin, yani eğer bu yarış turunu rallı ile falan karıştırırsanız kesin sonuncu olursunuz. Viraj larda fren yapacağınıza viraja tam girmeden once gazı kesin ve donun, boylece hız kaybetmezsiniz. Pit-Stop olayına gelince, benzininizin azaldığını ya da arabanızın yol tutuşunun azaldığını anladığınızda, direkt Pit'e girin. Pit boyunca ilerlerken ekibinizin neler yapmasını istediğini seçip kendı bolumunuze giriyorsunuz, onlar halledıyor. Bir de rakiplerınız virajlarda sıkı fren yapıyor. Buna da dikkat edin, çunkü gene likle buyük kazalar rakıplerinizin arka arkaya iken sıkı fren yapıp zıncirleme kazaya sebebiyet vermesinden kaynaklanıyor.

Arabalar her ne kadar birer hız makinesi olsalar da, sadece hızlı giderek kazanmak olası değil. Şöyle ki yarışa en onde başlamama rağmen, arabayı vurup son sıralara duştum (60-70. tur arası), ancak sonra arabayı sadece düzlüklerde hızlandırarak, istikrarlı kullanarak (100-120. tur arası) üçüncülüğe çıktım ve 150 tur oynadığım yarışı 3. olarak bitirdim. Eğer rakıplerinizin AI'lerini abartmadıysanız, daha rahat bir yarış çıkarabilirsiniz. Çunkü EA Sports'un oyunda kullandığı AI daha once gormediğin şekilde dizayn edilmiş. Buyuk bir kaza olduğunda veya yarışa ters istikametten devam ettiğinizde(Deneyin!), diğer yarışmacılar size çarpmamak için ellerinden geleni yapıyorlar. Tabii rakibinizin zekice davranması da oyunu bir hayli zevkli kılıyor.

Hasar olayına gelince, mükemmel olmayan, ancak işe yarayan bir hasar alma yapısı var. Arabanızı duvarlara sürttuğunuzde, rengının duvara çıkması ve va tamponlarınızın eğilmesi gibi birçok hasar efekti mevcut. Oyunu Multiplayer oynamak isteyenler için de IPX, Modem ve Serial bağlantı seçenekleri var.

Sonuç

Nascar Revolution, şu zamana kadar yapılmış en iyi Nascar yarış oyunu. Hem teknik hem de konunun işleniş etkinliği bakımından haylı etkileyici. Ancak benim gibi Nascar yarışlarından hoşlanmıyorsanız, sadece araba oyunu olduğu için alınacak bir oyun değil. Bol motor sesi duymak ve 371 tur pistte donüp durmak isteyenler için ideal bir oyun.

Bilmiyorum Amerikalı arkadaşlar ne duşunür bu konuda, ama en kotu Formula 1 yarışının verdiği heyecan Nascar'dan çok daha fazladır.

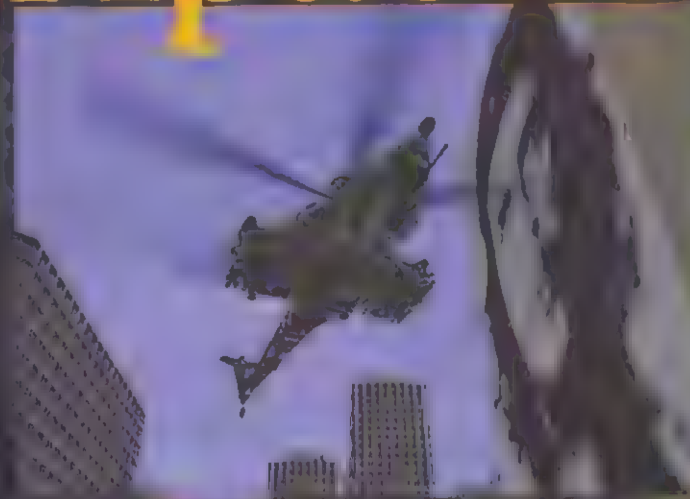
8

Nascar Revolution ... Tam + 1 CD

İNCELEYEN					
SİSTEM	... 95/98	HD Alanı	350 MB	GRAFİK	★★
İŞLEMCİ	...ntium 200 MMX	CD-ROM	...6Hızlı	SES/MÜZİK	★★★
RAM	...2MB	MULTIPLAYER	Var	ATMOSFER	★★★
...Hızlandırıcı				OYNANABİLİRLİK	★★
Bilgi İçin	http//www.nascarrevolution.com			Level CD	Mart 99

Apache Havoc

Dünyanın en iyi iki helikopterinin inanılmaz kapışması...





Amerika ve Rusya'nın arasındaki soğuk savaşın 1989'da komünizmin çökmesi ile sona ermesi, SSCB'nin ekonomik ve sosyal açıdan çökmesine ve bunun sonucunda dağılmasına sebep olmuştu. Rusya, bu büyük çöküşten sonra askeri gücünü arttırmış ve kıtanın doğusunda kaybettiği ekonomik ve sosyal gücü, askeri yönünü güçlendirerek tekrar kazanmayı amaçlamıştı. Rusya, Amerika'nın güdümündeki Afganistan ve Gürcistan karşısındaki askeri yetersizliklerini ordusunda radikal değişimlere giderek ve elinde bulunan birçok askeri birimi teknolojik açıdan yenileyerek gidermişti. Mi-28N Havoc -B, "Rus ordusundaki yenilenme sürecinin en önemli dönemeçlerinden biridir. Çünkü o zamana kadar yapılmış havada en çok silah taşıyabilen ve en iyi zırha sahip helikopterdir. Ama Amerika'nın bu müthiş silaha cevabı gecikmez ve yine bir Rus prototip helikopteri olan AH-28M Panther'in teknolojisi geliştirerek yaratılan AH-64A Apache'yi yaratır ve bünyesine katar. Böylece dünyada bir değil, iki mükemmel savaş helikopteri vardır artık...

Empire Interactive'in yeni simulasyon oyunu Apache - Havoc size bu iki mükemmel savaş aracını kullanma şansı veriyor. Empire'ın ödüllü simulasyonları Flying Corps ve Mig Alley'den sonra bu iki oyunun motorlarını geliştirip yarattığı bu oyun diğer iki simulasyonu kadar başarılı değil, ancak senaryosu ve kullandığı orijinal tema bir çok oyunsever için oyunu oynanabilir kılabilir.

Empire, senaryoyu Apache ve Havoc arasındaki kapışmayı kullanarak temsil ettikleri ülkelerin ideolojileri üzerine kurmuş. Tabii bu senaryo yapısı kimisi için ilgi çekici, kimisi için ise düşündürücü olabilir. Amerika'nın Apache'si karşısında Küba, Çin ve Rusya'nın sözde ittifakını kuran Havoc.

İki Helikopter....

Belki de Empire'ın oyunda ikiden fazla simule araç kullanmaması ve sadece oyunu bu iki araç üzerine kurması bu tür oyunlarda olduğu gibi ilginç sayılabilir, fakat oyunda bu unsur sadece bir boşluk yaratmış. Çünkü yapımcılar bu iki helikopter hakkında ne bilgi, ne istatistik, ne de yeterli simule unsur kullanmışlar. Bu fikir Longbow, Mig 29 Fulcrum, Team Apache gibi oyunlarda tutmuştu, ama bu oyunda eksi puan olarak görülüyor. Tabii helikopterlere özel ilgi duymayan, sadece aksiyon isteyen biri için kokpit, helikopterin yapısı ve silah özellikleri yeterli gelebilir. Ama oyuna kendinizi vermek ve kullandığınız aleti tanımak istiyorsanız, bu oyun size kesinlikle bir şey sunmuyor ve bu konuda öyle duyarsız kalmışlar ki "Sen sadece sana söyleneni yap, önüne geleni yok et ve helikopterler hakkında bilgi istiyorsan ansiklopedi kullan" der gibi bir halleri var.

Apache ve Havoc

Oyunda her ne kadar bu iki helikopterin özelliklerine göre bir simulasyon yapısı uygulanmaya çalışılmış olsa da, bu yapı fazlasıyla basit kalmış. Helikopterlerin dış yapıları ve kokpitleri şüphesiz büyük benzerlikler taşıyor. Ancak Apache'nin az silah taşımasından ve zırhının Havoc'a oranla daha ince olmasından dolayı, kazandığı çabukluğu ve Dogfight (yakın ve direkt

[illegible]

[illegible]

[illegible] menü pek kullanılmıyor, çünkü oyunu başlattığınızda oyunu oynamanız için gereken tüm aletleri kendisi tanıyor ve bu aletlerin teknik özelliklerine göre ayarlamaları kendisi yapıyor).

Select Pilot: Bu bölümde oynayacağınız pilotun adını yazıyorsunuz. Hiçbir teknik, taktik özellik bu bölümde söz konusu değil (Nerdee Falcon 4.0'ün Pilot yaratma arabirimi...).

Multiplayer: Internet ve modem üzerinden seri bağlantı ile oynayabilme özelliklerini ayarlıyorsunuz.

Combat Missions: Bu bölümde oynayacağınız senaryoları seçiyorsunuz. Bu kısım kendi içinde beşe ayrılıyor.

Free Flight: Bu bölüm oyuncunun tüm uçuş becerilerini ve savaş taktiklerini geliştirmesi için konulmuş. Tüm havaalanları, tüm düşmanlar siz uçuş halindeyken aktif durumdalar.

Birbirinden bağımsız dokuz senaryo var. Bu senaryolar Çin, Tayland, Küba

gibi bölgelerde geçiyor.

Dynamic Missions: Bu bölümde herhangi bir senaryodan bağımsız, sadece pilotun becerilerine ve taktik anlayışına göre kurulmuş quick Mission'lar var.

Campaigns: İşte bu oyundan zevk alma olasılığınız varsa, bunu becerebileceğiniz seçeneklerden biri. Kesin bir senaryoya bağlı bir gidişata sahip ve gerçekleştirmeniz gereken bir görevi başaramadığınızda savaştaki dengeler bozuluyor ve bu gerilimde oyuna başka bir hava veriyor. Burada diğer simulasyonlarda olduğu gibi kahramanlık yaparak dengeleri bozmaktan çok, bir ordunun parçası olduğunuzu hissediyorsunuz. Bir simulasyon oyununda oyun için en önemli unsurlardan birisi de şüphesiz oyun öncesi Briefing bölümüdür. Ama bu oyunda bu özelliğe pek önem verilmemiş, onun yerine oyun sırasında radar, harita ve özellikle Co-Pilot'un verdiği bilgileri kullanarak senaryoda yapmanız gerekenleri anlayabiliyorsunuz.

Savaş Zamanı

S: Gece

T: Silecekleri çalıştırır.

G: Auto Pilot

F: Flare

R: Hedef göstergesinin rengini değiştirir.

BACKSPACE: Daha önce seçilmiş silahlarınızı kullanmanız için seçmenizi sağlar.

INSERT: Tarama radarı.

DEL: Isı radarı (Geniş açı)

END: Isı radarı (Dar açı)

PAGE DOWN: Isı radarı (Normal)

P: Pause

ENTER: Harita

KAMERA

Kokpit içinde;

Ctrl'ye basılı tutup yön tuşlarına basarsanız dar açılarla kokpit içinde etrafı bakınırsınız.

Shift'e basarak yön tuşlarını kullanırsanız daha geniş açılarla bakınırsınız (Dogfight durumunda epey işe yarıyor).

Alt'a basarak yön tuşlarını kullandığınızda ise, açı değil kamerayı kaydırarak bakınmanızı sağlar.

Bu işlemleri kokpit dışında kullandığınızda ise helikopterinizi sabit nokta olarak helikopterin etrafında dönmenizi sağlar.

F1: Kokpit hedef göstergesi

F2: Kokpit radarı

F3: Kaynak göstergesi

F4: Mesafe radarı

F5: Helikopterinizin dıştan görünüşü

F6-F7-F8-F9-F10-F11: Çeşitli etkenlere göre (En yakın, en uzak, yer birimleri, hava birimleri...) düşmanlarınız ve...

Bu verdiğim Keyboard konfigürasyonundan faydalanmaya bakın, çünkü oyunda Keyboard'u kendiniz düzenleyemiyorsunuz. Bu oyunu Joystick'siz oynamanızı da tavsiye etmem, çünkü zaten zor olan kontrol bu durumda daha da zorlaşacaktır.

Helikopteri kaldırmadan önce mutlaka Enter'a basarak görevinizde nerelere gitmeniz gerektiğini ve ne yapmanız gerektiğini taktik haritası yardımıyla öğrenin. Aynı zamanda bu bölümden silahlarınızı değiştirebilirsiniz. Eğer bu bölümden ne yapacağınızı öğrenmezseniz, görev bölümlerinde başarılı olma...

...yarak vurmayı deneyin, çünkü Apache'nin zırhı ince ve eğer hepsiyle karşılıklı kapışmayı denerseniz, oyuna tekrar başlamanız gerekebilir.

Havoc ise kaçma konusunda pek başarılı değil, ancak Apache'den daha iyi bir zırha sahip olması ve daha çok silah taşıyabilmesi onu her türlü yakın savaşta üstün kılıyor. Her ne kadar oyunda biraz Action yön olsa da, helikopterleri kontrol etmek gerçekten zor. Oyuna ilk başladığınızda biraz zorlanabilirsiniz, ancak helikopterlerin huyunu suyunu kavrayınca oyun fazlasıyla kolay gelmeye başlıyor. Size tavsiyem yok etmek için bir şey aramadan önce helikopterleri kullanmayı iyice öğrenmeniz. O zaman hem helikopter kullanmaktan zevk alacak hem de düşmanlarla kapışmak çok daha zevkli olacak. Düşmanların AI'lerine gelince; bana ilk oynamaya başladığım zaman epey zorlu gibi gelmişti, ancak ne zaman helikopteri bisiklet kullanır gibi kullanmaya başladım, o zaman standart zekaya sahip düşmanlarla savaştığımı anladım. Her ne kadar düşman birlikleri taktiksel tuzaklar kuruyor gibi görünse de, bire bir veya ikiye bir savaştığınızda, düşmanın size toplu saldırdığı anlardaki taktiksel üstünlüğünün yalnızca kalabalık olmalarından kaynaklanan bir organize savaş taktiği olduğunu anlıyorsunuz.



SONUÇ

Apache & Havoc, her simulasyonseverin ilgi göstereceği, iki helikopteri baz alarak yaratılan özgün senaryosuyla kendini bir adım öne çıkarmayı başarıyor. Ancak grafiklerine yeterli özenin gösterilmemiş olması ve seslerin gerekli atmosferi yaratamaması bu özgünlüğü yeterince tatmanızı engelliyor. Şehir bölümünün bulunduğu senaryoları oynarsanız, binalarla helikopterin açık bir şekilde orantısız olduklarını fark edeceksinizdir. Oynanabilirliğe gelince, daha önce de söylediğim gibi eğer sabredip uğraşıp çalışırsanız, helikopterleri layığıyla kontrol edebiliyorsunuz. Aksi takdirde oyundan zevk almanız zor. Oyunun iyi yönlerinden biri de bazı unsurların senaryonun gerçekçiliğine oldukça katkıda bulunması. Örneğin Küba'da geçen bir senaryoda şehrin büyük binalarından birinde Che'nin koca bir posterinin asılı olması gerçekten hoş bir ayrıntı.

Sonuç olarak fazla ayrıntılı olmayan ve daha çok aksiyona yatkın simulasyonlardan hoşlananların alabilecekleri bir oyun. Ancak öznel unsurları dikkate almıyorsanız, bu oyundan çok daha iyi simulasyon oyunları var. Ben onları deneyin derim.

Genel 7 Puan

Apache & Havoc

Simulasyon • 1 CD

Bilgi İçin: http://www.empire-us.com

Level CD: Verilmedi

Turok 2 SEEDS OF EVIL



Kendinden gelen güç!

Her zaman söylediğim gibi bilgisayar ve bilgisayar oyunları insan hayatına neredeyse tamamen girmiş durumda. Neredeyse bu sorunun cevabını evet olarak verebileceğimizi düşünür müydünüz? Günümüzden yaklaşık otuz yıl önce bu soruyu insanlara söyleseydiniz ölumsuz cevap sayısı bir hayli fazla olurdu herhalde. Ama içinde bulunduğumuz zaman diliminde bu soruyu tekrarladığınız da cevabın kesinlikle evet olacağından eminim. Tabii ki bu zamanda bunu desteklemeyenler de çıkacaktır, ama inanıyorum ki insanlar bundan sonra insanlar eğitimlerini tamamen bilgisayarlarla yapacaklar.

Bugün Amerikan askerleri bilgisayarda savaş eğitimi alıyorlar. Ve bu eğitimi bilgisayar simulasyonları ile alıyorlar. Taktik geliştirip, ataklarını tasarlayabiliyorlar. Saldırı planlarını değişik açılardan yorumlayıp, savaş alanında bunları uygulayabiliyorlar. Bunların başı bugün oyunların içinde bizim de karşımıza çıkıyor. Neden bahsettiğimi anladınız mı? 3D Shooter'lardan bahsediyorum; ilk adam gibi 3D Shooter, Wolfenstein'dı, ardından Doom ve diğerleri. Zamanla bu oyunlar giderek gelişti. Hem görüntü, hem ses, hem de yapı olarak pek çok değişiklikler girdiler ve şimdi biz bu oyunları oynuyoruz. Çok fazla silah, daha değişik yaratıklar, değişik mekanlar oldu ama senaryo genelde hep aynı; eline bir silah al ve koşmaya başla. Bu oyunlardan bir tanesi de Turok 2, şimdi ona dalıyoruz yapalım.

Geçtiğimiz yıllarda birincisini oynadığımız Turok 2 bu sene karşımıza grafikleri daha keskinleşmiş bir biçimde çıkıyor. Oynanış olarak pek bir değişme yok ama grafik ve hareket bakımından bayağı bir yenilik yapmışlar. Kendinizi büyülü bir ormanın içinde buluyorsunuz, oyunu başlattıktan sonra oyun demolarını mutlaka seyredin (İguana'nın intikamı). Doğrusu seyrettikten sonra büyük bir hızla oyuna dalma isteğine kapıldım. İlk başlarda demodaki hareketli savaş görüntülerinden eser yoktu, bu nedenle oyunu kolay seviyede oynamanızı tavsiye etmiyorum. Pek heyecanlı olmuyor.

Ünlü gezgin ve maceracı adamı Turok, bilmem ne kraliçesini ziyarete gittiği sırada bir de bakar ki dinozorlar ortalığı dağıtmış, mahvetmiş ve şehrin hayat kaynağı olan kız çocuklarını kaçırıp kilitlemişler. İlk bölümdeki amacınız onları kurtarmak, çok acayip sap yerlere yerleştirilmiş oldukları için bulmakta zorlanabilirsiniz ama yılmayın. Bir deliğin içinden mutlaka çıkıyorlar, bakmadığınız delik kalmasın. Her yere bakın. En ufak atladığınız kısım, dolaştığınız yerleri tekrar dolaşmanıza neden olabilir. Her gördüğünüz parlayıcı şeyle ateş edin, özellikle duvar kenarlarındakilere. Duvar kenardakiler patladığında çoğu zaman duvarda yarık açılıyor. Bunların içinden kısa yollar, cephaneler, sağlık puanları yada yaratıklar çıkıyor. Başladığımızda elimizde silah olarak pek fazla bir şey yok bir tane Talon (ele takılan kanca) ve 10 tane oku bulunan bir yay. Tabii ki değişik silahlar da ediniyoruz. Bunların bir kısmına göz atalım.

TALON: En pasif silahınız, yakın temaslarda etki gayet iyi.

WAR BLADE: İkinci yakın temas silahı. Bir kol hareketi ve düşmanın başı yerde.

BOW: Kısa menzilli ok. 4 yada 5 tanesi düşmanı haklamaya yeter (oklarınızı düşmanın üstünden toplayabilirsiniz).

TEK BOW: Uzun menzilli ok, ucuna bomba da takabiliyorsunuz (Rambo misali).

PISTOL: En çok kullanacağınız silahlardan biri.

MAG 60: Boyuna göre gayet etkili bir silah. Tek basışta 4 kurşunu arka arkaya sıyırıyor.

[illegible] GUN: Uyuşturucu mermi atar, tek atışta düşmanı düşler dünyasına yollar. Öldürücü değildir.

CHARGE DART RIFLE: Vurduğunu elektrik çarpmışa çevirir. Yanında boron havası iyi gider.

SHOTGUN: Pompalı tüfek. Yakın menzil silahı, üç kişiyi aynı anda götürür.

SHREDDER: Dört beş adamla karşılaşırsınız, tek atışta iki üç tanesi delik deşik.

PLASMA RIFLE: Shredder'ın etrafa dağılmayanı.

[illegible] CANNON: Benim favori silahım çıkardığı ses bile başa yetiyor. Buşunla elli kişinin arasına bile dalarım.

P.F.M. LAYER: Bir çeşit mayın. Fazla etkili değil.

GRENADE LAUNCHER: El bombalarını bir tüfeğin içine doldurunca bu silah çıkar karşınıza. Atıklarınız çok oynak, hedefi tutturana kadar canınızı okuyabilirler. Güvenli bir yerden, kalabalık ortama ateşleyin.

[illegible]CHER: İkinci favorim. Hedefe kilitlenir, tek sıkışta bu taneyi adamın üstüne boşaltır. Ateş edilen arkadaşın kurtulma şansı çok az. Mermiler nereye kaçarsa peşinden giderler. Yakın mesafeden ateş etmeyin kendinizi duvara yapışmış bulabilirsiniz.

[illegible]OWER: Tam bir alev makinası, nereye ateşlerseniz orası ya

[illegible]

iyi gider.

RAZOR WIND: Düşmanı hatta kafanıza göre sallayın. Üç beş saniye sonra iki üç kafayı koparmış olarak geri dönsün.

[illegible]: En etkili silah çıkardığı ışık ve gürültü kendi kadar etkili. Beş saniye basılı tutun ve ateşleyin, etrafta ne kadar canlı varsa yok eder, siz dahil. Atışınızı yaptıktan sonra kaçmak için 5 saniyeniz var yoksa patlamadan nasibinizi alırsınız.

FLARE: Öldürmek için değil etrafı aydınlatmak için kullanırsanız daha faydalı olur.

[illegible]: Karşınızda hedef varsa ateş yapabilirsiniz. Düşmanın bütün iç organlarını kafadan dışarı atar. Çok iyi dolma içi de çıkarır, kabak oyar, her ev kadının bulundurması gereken bir cihaz-ül-alettir.

Bu sıkı silahları tanıdıktan sonra bütün silahları alma kodunu da vereyim size: OBLIVIONISOUTTHERE bunu Enter Cheat menüsüne yazın ve bütün silahları açın.

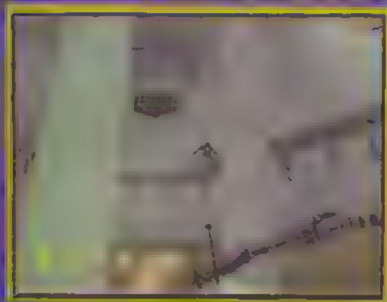
[illegible]

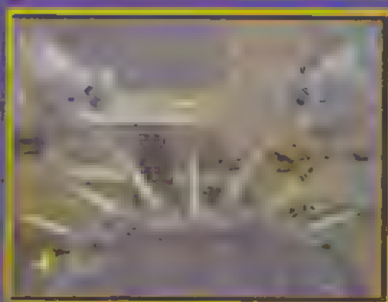
Turok 2 gerçekten de grafik yönden olarak çok iyi hazırlanmış bir oyun. Ama oynanabilirliğin vasattan olması bende kötü bir izlenim bıraktı. Bu kadar yavaş hareket etmemeliydi, merdiven çıkarken, merdiven ortasında dururken silah kullanılabilmeliydi, aynı yerleri tekrar tekrar dolaşmak zorunda olmamalıydık. Oynanabilirliğin kötü (yada vasat) olması insan oyunun ilk bölümlerinde biraz sıkıyor ama sabredip devam ederseniz ileride aldığınız silahlar bunu telafi ediyor. İlk bölümleri atlatabilirseniz, daha sonra çok eğleneceksiniz.

Aslında burada önemli olan bütün gizli kapıları bulmaya çalışmak. Bir yerdeki anahtar, hiç görmediğiniz bir kapıyı açıyor. Atlamadığınız hiçbir yer olmadığına dikkat ediniz. Açmayı unuttuğunuz bir kapı ileride tıkanmanıza neden olabilir; özellikle bu konuya dikkat. Karşınıza düşman çıktığında onu kısa yoldan halletmeye çalışınız, direkt kafasına nişan alınız. hayati yerlerinden vurduklarınız hemen ölüyorlar. Mesela yaratığa ağzından yapacağınız tek ok atışı öldürücü olur. Böylece fazla cephane harcamamış olursunuz. diğer yerlerinden vurduğunuz zaman kurşununuzun çabuk bitme olasılığı var. Çünkü yaratıklar resmen Cüneyt Arkın gibi oluyorlar, vurdukça bir saat dans ediyorlar. Hemen hemen her silah işe yarıyor, bazılarının cephanesini bulmak zor bazısı da çabuk bitiyor. Bunun için gördüğünüz bütün cephaneleri almaya çalışın. Buna rağmen elinizde Talon bile kalsa hiç çekinmeden ilerleyebilirsiniz. Yalnız karşınızdakiler sizin gibi yavaş hareket etmiyor dikkatli olunuz. Onlar öcü, onlar dinazor.



Ses efektlerinin iyi olması beni gerçekten etkiledi, özellikle silah sesi çok başarılı gerçekten bir silahla ateş ediyormuş hissini veriyor. Grafik olarak tam not alacak kadar iyi. makinenizin performansı düşük ise oyun hızını arttırmak için sis perdesini (Fog) açık tutun, böylece sadece gördüğünüz yerler çizilecek ve oyuna hız kazandıracak.





[illegible]

Eğer bu tek kişilik kahraman oluyndan hala sıkılmadıysanız ve iyi grafik ve ses efektine sahip oyunlar sizi çekiyorsa, bu oyunu almalısınız. Çok kanlı bir oyun olmasına karşın, oynanmaya değer bir çok özelliğe sahip. Tek sorun küçük çocukların bu oyunları oynamasına izin vermeyiniz. İyi oyunlar!

Genel 8 Puan

Turok 2

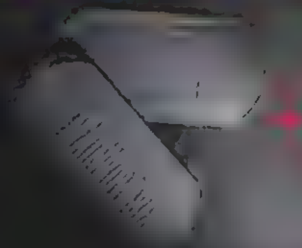
FPS • 1 CD

Bilgi İçin	http://www.turok.com

GRAFİK	★★★★★★★★★ ☆
SES/MÜZİK	★★★★★★★★ ☆☆
ATMOSFER	★★★★★★★★ ☆☆
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★ ☆☆
Level CD	Nisan 99

Rainbow Six

Eagle Watch



Aslında görev paketlerini sevmem, hatta gereksiz ve tamamen ticari kaygılarla hazırlandıklarını düşünüyorum. Ama bu sefer durum farklı, çünkü görev çok gizli.

Oldukça hareketli geçen bir yaz mevsiminden sonra kendimi toparlamam oldukça zor oldu. Starcraft ile başlayıp Spec Ops ile doruk noktasına ulaştık. Her ne kadar SWAT bir parça da olsa beni durdurmayı başarsa da Rainbow Six hayatıma girdikten sonra daha fazla bir şey istemediğime karar verdim.

Geçmişe Dönüş

Hayır! Hayır, o günleri hatırlamak istemiyorum. Gece sabahlamanın verdiği uykusuzluk ve dünyayı kurtarmanın vermiş olduğu yorgunlukla güneşe her çıktığımda, gözlerin benden biraz daha nefret ediyorlar, sanki "Bak olm. Bu kadar yeter bize acımıyorsan kendine acı" der gibisinden habire su döküyorlardı. İşte Rainbow Six'in benim üzerinde bıraktığı etkilerden sadece bir bölümü bunlar. Tom Clancy imzalı olan Rainbow Six ilk çıktığında belki de bu kadar tutulacağı tahmin edilmiyordu ama en az Quake kadar tutuldu ve şu güne kadar güncelliğinden herhangi bir şey kaybetmedi. Kendi türünün ilklerinden ve en iyilerinden olan oyunun birçok ucuz kopyası çıkmasına rağmen, asla bu kaliteyi yakalayamadılar. Sevilen ve tutulan herşeyin bir kopyası yapılır ama kopya olmanın ezikliğini üzerlerinden asla atamazlar. Rainbow Six silahları, hareketleri, yapay zekası ve türü ile tamamen orijinal, kesinlikle oynanması gereken bir oyun. Kalbi olanlar hariç... Muhahahahha

Tazelenmenin Zamanı Gelmişti

Eh Rainbow Six hakkında bu kadar bahsetmek yeter deyüp bugün ki asıl geyiğimize öhö öhö konumuza geçiriyor, oturumu açıyor ve aynı zamanda ilk konuşma hakkına oturuma katılan tek kişi olarak kendime veriyorum. Hadi oturalım. Aslında görev paketlerini sevmem, hatta gereksiz ve tamamen ticari kaygılarla hazırlandıklarını düşünürüm. Konu Rainbow Six ve görev paketi de Eagle Watch olunca durum tabii ki başka. Yine Tom Clancy imzasını taşıyan Eagle Watch çalışmak için kurulu bir Rainbow Six istiyor. Eeee halen bir Rainbow Six'iniz yoksa ben de sizi kınarım ama. Bakın her eve, lazım hem hırsızlara karşı da caydırıcı güç olarak kullanabilirsiniz. Bak arkadaşım, sen, evet evet sen bak oturalım dedim. Sen hala ayakta okuyosun ama olmaz ki böle ama lütfen. Eagle Watch içerisinde Russian Space Shuttle Launch Pad Buran, Taj Mahal, Big Ben and the Houses of Parliament, The Forbidden City, The Senate Wing, US Capital Building olmak üzere toplam beş tane yeni bölüm mevcut. Tabii ki bunlarında en büyük özellikleri tamamen gerçek, dünya üzerinde şu an varolan yerler olmaları. Bunlar haricinde iki tane de yeni antrenman bölümü eklenmiş: Double Kill House ve Large City Street!

Yetmez Bu Kadarı Bana

Ülkeler üstü bir organizasyon olan Rainbow, en kritik ve tehlikeli terörizm olaylarına müdahale etmekle yükümlüdür. Bütün dünya ülkelerinden kendi konusunda (antiterörizm, antitartar gibin bir şey) en iyileri kendi bünyesine katan bu ülkeler üstü kuruluş hiç kimseden emir almaz ve arkasında hiçbir iz bırakmaz. Onlar gelir, görür, teröristleri öldürür, rehineleri kurtarır, yemek yer, uyur, televizyon seyreder, banyo yapar, çorap örer, acılı/patatesli börek yapar... Geçen süre zarfında 18 kişiden oluşan Rainbow takımına girmeyi hak eden dört görevliyi yakından tanıyalım.

DIETER WEBER

9 Haziran 1971 Berlin, baba: Demir işçisi, anne: Mefta. Almaya ordusu German Army's Burger Fubrer (Dağ Komandosu) okulundan, dünya üzerinden fiziksel olarak en zorlu okul, mezun. Federal Cumhuriyetin anti terör birliğinin bir parçası olan GermanGSG-9 takımından geliyor. İngilizce ve Almanca biliyor. Avlanmayı ve dışarıda çalışmayı seviyor. Tai Kwon Do biliyor. Bekar.

EDDIE PRICE

September 21 Eylül 1958. Baba: mefta. Annesi Cambridge'de yaşıyor, hemşire emeklisi. Hereford'da 22. SAS'da görev aldı. Güney İrlanda'da 14th Intelligence Company'de çavuş olarak görev yaptı. CQB, IR fotograf konusunda çalıştı ve Güney İrlanda da bulunduğu sürede IRA teröristlerini izledi ve saldırılara karşı önlemler aldı. 1984 yılında Kolombiya'da bir araştırma merkezinde rehin alınan bilim adamlarının kurtarıldığı operasyonda görev aldı. Fizik olarak uygun ve keskin nişancı. Kitap okumayı ve pipo içmeyi seviyor. Bekar.

HOMER JOHNSTON

23 Ağustos 1972 Boise. Babası yerel yönetici, annesi kereste fabrikasında sekreter. Former Green Beret ve Delta üyesi. Kısa mesafe koşucu, hedef atışlarını geliştirmek için çalışıyor. Her çeşit silahta uzman. Boş zamanlarında avlanmayı ve ailesi ile vakit geçirmeyi seviyor. Bekar.

LOUIS LOISELLE

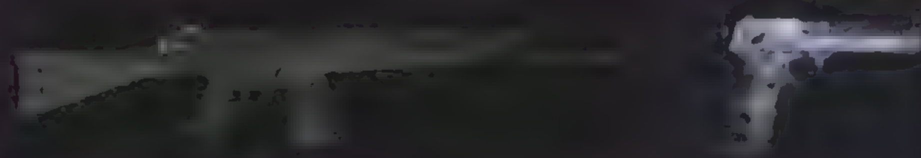
6 Mayıs1968 Paris. Üç senedir Eliane ile evli. Babası ticari uçak pilotu, annesi Avagion'da tezgahtar. French Parachute Division üyesi, DGSE müfrezesinde. Service 7 hareket grubundan. Her türlü tabanca ve tüfek konusunda deneyimli, her türlü antiterör konusunda uzman. Boş vakitlerini kitap okuyarak ve karısı ile vakit geçiriyor.

Daha Daha İsterim Ben

Mühendislerin geceli gündüzlü çalışmaları sonucu karşımıza üç tane de yeni silah çıkıyor. İşte bunlar sizin bundan sonraki en yakın arkadaşınız. Birbirinizle iyi anlaşmaya bakın.

Desert Eagle 50 Kalibre: The IMI .50 Desert Eagle, çok güçlü bir tabanca. İnsan vücudunda hatrı sayılır bir delik açabilir. Tek eksisi toplam altı mermi alan üç şarjör bulundurması. Tomb Raider 3 oynayanlar farklı bir versiyonunu hatırlayacaklardır.

HKG36K-Saldırı Tüfeği: G36K Heckler & Koch'un en son saldırı tüfekleri. Kompakt dizaynı sayesinde özellikle kapalı alanlarda oldukça kullanışlı olan silah 5.56mm yapısı sayesinde insana vücuduna girerken zorlanmıyor.



HKG3A3-Saldırı Tüfeği: G3A3 Heckler & Koch'un standard saldırı tüfeği. 7.62mm'lik NATO kalibresini kullanıyor. Bu Rainbow için en kullanışlı silah olma özelliğini taşıyor.

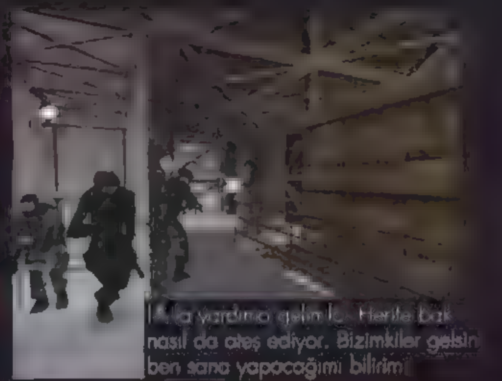
Çömezler İçin Faydalı Bilgiler

Eğer Rainbow Six'i ilk defa oynuyorsanız, bence hemen oyuna geçmeden önce Training alanlarında biraz dolaşın, silahları, adamları ve yeteneklerini tanımaya çalışın Hatta tanımakla yetinmeyip klavye örtüsünü kendi elinize göre değiştirmenizde bayağı bir fayda var. Yeni Campaign oluştururken kullanabileceğiniz üç zorluk derecesi mevcut. En zor derecesinin gerçekten çok zor olduğunu ve benim ömrümden yaklaşık 10 sene götürdüğünü sölemeden edemiycem. Neredeyse paranoyak oluyodum. Devamlı arkamı (I am bu anda adaptörüm bu çalışma temposuna dayanamayıp, erime vakkası sonucu malülen emekli oldu) kollayarak dolaşmaya, duyduğum her ayak sesinde bir kenara sinip etrafın sakinleşmesini beklemeye kalkıyordum.

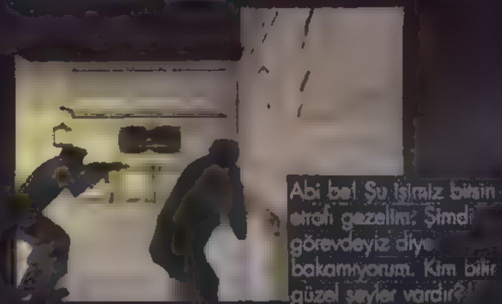
Görev hakkındaki ayrıntılı bilgiyi aldıktan sonra ister hazır bir plan kullanabilir, ister kendi planınızı hazırlayabilirsiniz. Plan hazırlamak gerçekten çok uzun ve zahmetli bir işlem. Hazırladığınız planlarda her gruba bir Go Code noktası koymayı unutmayın. Bu sayede o grup harekete geçmek için sizden emir bekler. Eğer hazır bir plan kullanırsanız bilumum harita işlemlerinden, adam ve teçhizat seçme işlemlerinden bir anda kendinizi sıyırıp, heyecanın ortasına havadan indirilebilirsiniz. Bence ikinci seçenek daha güzel ama...

Geldik mi Yazının Sonuna?

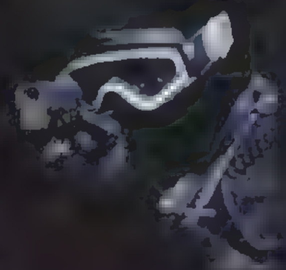
Oyun aslına bakarsanız gerek grafik, gerek ses yönünden mükemmele yakın bir oyun. Ama tabii ki kafama takılan birkaç nokta var. Sadece bir



İmdaa yardıma gelim lo. Herife bak nasıl da ateş ediyor. Bizimkiler gelsin ben sana yapacağımı bilirim!



Abi be! Şu işimiz bitsin de etrafı gezelim. Şimdi görevdeyiz diye bakamıyorum. Kim bilir ne güzel şeyler vardır?



adamı yönetme hakkına sahipsiniz. Aynı anda maalesef birden fazla gruptan geçtim, adam bile yönetemiyorsunuz. Oyunun yapay zekası da kafasına göre takılıyor. Düşmalarınız bazen en küçük bir patırtıda fırtına koparırken bazen de vurulunca dahi tepki vermiyorlar. Ama kaçanların arkasından öldürmek için kovalamanızı tavsiye etmem. Kendinizi asla bulunmak istemeyeceğiniz bir kalabalığın ortasında bulabilirsiniz. Görevlerinizde mümkün olduğunca az ses çıkarmaya bakın. Aksi takdirde rehinelerin sonlarını kendi ellerinizle hazırlamış olursunuz. Oyunun bence en iyi yönlerinden biri de gereken tüm yüklemelerin oyun başlamadan yapılması ve oyun esnasında sıkıcı bir yükleme arasının olmaması.

Kısaca oyun şu ana kadar oynadığım en heyecanlı oyun ve kesinlikle değer. Bir alın ve sıkılıp hemen bir kenara atmayın. Biraz uğraşın, buna değecek...

Genel 9 Puan



Rainbow Six — Strateji Action • 1 CD

Bilgi İçin [illegible] — Level CD — Verilmedi

Bio Freaks



Dövüş oyunu tutkunlarını memnun edebilecek kapasitede olan Bio Freaks, 3D'nin nimetlerinden sonuna kadar yararlanmış bir oyun.

H[illegible] Mortal Kombat'ın üstün [illegible] ...rak dizayn ediliyordu. MK4'de ise, ZEUS Engine'ini kullanarak 3D kavramına çok değişik bir kullanım açısı getirdi. Bazı insanların MK4'ü beğenmemeleri ve Midway'in işi iyice abarttığını söylemeleri üzerine, Midway dövüş oyunlarındaki başarısını, ismi başka oyunlar çıkartarak devam ettirme kararı aldı. Bunu ilk başta Wargods'la kanıtlamaya çalıştılar. Ancak oyun tamamıyla Mortal Kombat kopyası olduğu için eleştirmenler ve oyuncular tarafından çok az ilgi gördü. Uzun zamandır sessiz kalan Midway (dövüş oyunları piyasasında) sonunda Bio Freaks adlı 3D bir dövüş oyununu piyasaya sürdü. Haydi hayırlısı.

Bakalım bu mereti çalıştırmak için nasıl bir sisteme gerek duyuyor: Pentium 166, 16 MB RAM ve 4x CD-ROM barajının üzerinde gözükenler, bu dağının altında ise güçlü bir 3D ineği bulunuyor. Bir 3Dfx veya TNT olmazsa şart gibi gözüküyor. Bunun yanında S3 Vir-

[illegible] güzellikleri karşısında şok o- [illegible]

[illegible] tutkunları. Mortal Kombat'ın en önemli ve en beğenilen özelliği neydi?? Söyleyin bakayım. Evet evet duyar gibi oluyorum.

"Fatality" lafını duyduğunuzda, içinizdeki hayvanın vahşete doyduğunu hissettiğinizde ve eğer yendiğiniz adam yanınızda ise o kişinin surat ifadesini gördüğünüzde, içinizden attığınız koç kunç kahkahalar Mortal Kombat'ın dışında pek az oyunda var (Bence yok). Midway de insanların bu Fatality tutkunluğunu bildiği için, Bio Freaks'e benzer bir özellik koymuş. Bio Freaks'de Fatality'yi oyunun içinde yapabiliyorsunuz. Hmmm ilk başta biraz saçma geliyor doğrusu, ancak öyle hoopp diye yapabileceğiniz bir özellik olmadığı için, fazla kullanışlı değil, ama yapabilen yine yapar. Her zamanki gibi kafa, be-

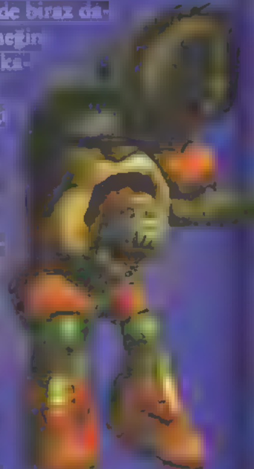


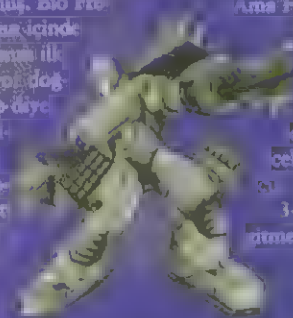
...cak, kol koparma gibi vahşet içeren öğeler oyuna serpiştirilmiş.

Mekan olarak çok güzel, elektrikli ve etkileşimli sahalara yer verilmiş. Örneğin bir yerden yediğiniz bir darbeyle aşağılara filan düşüp [illegible] ...zellik. Yani me- [illegible]

1- Grafiklerin üzerinde biraz daha çaba sarfedilmiş. Örneğin Mortal Kombat'ta olan kameranın bazen mekanın arkasına düşmesi özelliği Bio Freaks'de mevcut değil ve karakter çizimleri bir hayli abartılmış.

2- Yukarıda da belirttiğim gibi Fatality denen üstün özelliği oyun sırasında istediğimiz zaman yapabiliyoruz. Ama Fatality'ler Mortal Kombat serilerindeki gibi insanı dehşete düşürecek kapasitede değiller. Ne üzücü.





3- Hareketler benim hiç hoşuma gitmedi. Yani adamların özel hare-

ketleri çok güzel, fakat Combo'lar çok [illegible] temposunu düşürüyor (Combo: [illegible] sınız hani. Sora ekranda yüzde bilmem kaç hit yazar).

4- Mortal Kombat'ın son serilerinde karakterlerinizin hayat çubuğunun altında enerji çubukları bulunuyordu. Bu enerji çubuğundaki enerjiniz siz koşmaya başlayınca git gide azalıyordu. Bio Freaks'de ise koşma özelliği Tekken'e benzetilmiş. Yani 2 kere ileri doğru basınca [illegible] madan kastettiğim uzun süre havada [illegible] yere düşüyorsunuz ve tekrar belirli bir [illegible] bariyeriniz var.

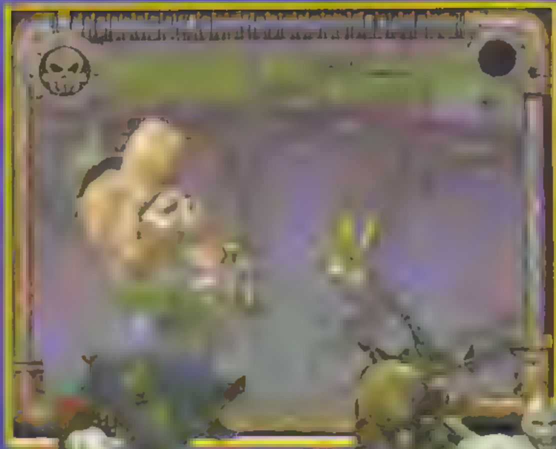
[illegible] dövüşçü sayısı 15 idi. Bio Freaks de ise 8'e düşürulmuş. Biz 15 karakteri az bulmuştuk. 8 karakter hakkında ne düşunuyoruz acaba???

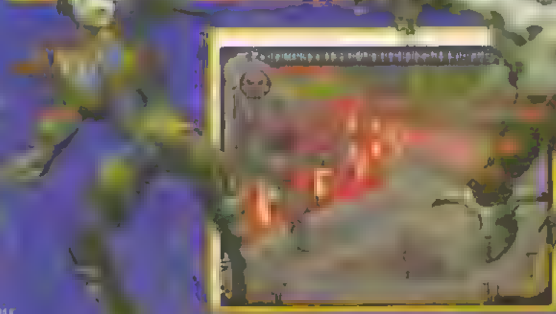
[illegible]

bir şey kaybetmezsiniz [illegible] bu kadar, havalar ısındı, evde oyun oynayacağınıza gidin gezin. :) Önümüzdeki ay görüşmek üzere, dostça kalın.

[illegible]

[illegible] reketler ölümcüldür





Dive,Roll&Shoot	: G,I+At
Skullbomb	: I YD+RK
Right Grenade	: G, RP
Plasma Storm	: A,Y +RP+LP
Dance Freak	: I,G +LK

Flame Pillars	: G,I +LP
Napalm Canister	: G,I +LP+RI
Ground	: G YD+RK
Fan Stumble	: G+LP+RP
* Helicopter Attack	: I YD+RK

* Arm Chop	: G,I +RP+LP



Bio Freaks

Dövüş • 1 CD

[illegible]	BurakHun SWANTEDS e-mail: wanted4@hotmail.com		
[illegible]	Win 95/98	HD Alanı	20 MB
[illegible]	Pentium 166	CD-ROM	6Hızlı
[illegible]	16 MB	MULTIPLAYER	Var
3D Hızlandırıcı	OpenGL, Direct 3D		
Bilgi İçin	http://www.midway.com		

GRAFİK	
SES/MÜZİK	
ATMOSFER	
[illegible]	
Level CD	Verilmedi

Genel 8 Puan

South Park



Batılı televizyon izleyicilerinin nefreti ile birlikte ilgisini de kazanmayı başarmış olan South Park sakinlerinin maceraları sonunda bilgisayar ekranlarına düştü.

Türk televizyonlarında yeterince tanınmasalar da, şehvetli, çapkın şeflerının ağzından dinlediğimiz "Chocolate Salty Balls" şarkısı sayesinde South Park veletleri ülkemizde de kendı çaplarında bir hayran kitlesı oluşturdular.

Deli dolu ıki genç tasarımcı tarafından yaratılan iki boyutlu bir çizgifilmın Comedy Central isimli, cesur bir tele vizyon kanalı tarafından yayınlanması, daha önce maceralarına Internet üzerinden devam eden bu kufürbaz, terbıyesız, sıradışı kahramanların şohretlerıne şohret kattı.

Unlu olmak ıçın tüm hayatları boyunca çalışan pek çok şanssız insanı kıskandırırcasına, televızyon şovundan sonra da, şu ünlü Turok 2'den hatırlayacağınız geliştirici şırket Iguana'nın desteğını arkasına alan bu veletler, herhalde şımdiye dek gorülmuş en absurd bilgısayar oyunu ıle hayranlarının cep lerindeki son harçlıkları da South Park'ın yerel bankasındaki hesaplarına transfer etme hazırlığındaymış gibi görunuyorlar.



Hey Dünyalı! Biz dostuz ve sizi insanlardan kurtarmaya geldik!

South Park sakınlerı sakin sakin ya şamaya devam ederken bırden hayatlarında inanılmaz değışiklikler olmaya başlar. Hindıler ve ınekler ayaklanarak insanlara saldırır, oyuncak bebekler kontrolden çıkar vs... Aslında tabii ki tüm bunlar büyü değıldir. Uzaylılar dunyayı ışgal etmeye karar vermışlerdır ve bu işe South Park'dan başlamayı uygun görmuşlerdir. South Park'ın çizgifilmını, özellıkle de DVD'sini seyredenler Uzaylıların dunyaya inerek ineklerle ıttıfak kurma sahnesini çok ıyi hatırlayacaklardır...

"Mooooo mooòòom mooòòooo ö!"(Selam dunyalı biz dostuz ve sizi in sanlardan kurtarmaya geldik!)

South Park'ın oyunu, çizgıfılmin ak sıne 2 boyutlu değıl, 3 boyutlu olarak hazırlanmış, dolayısıyla çalışmak ıçın kesinlikle bir hızlandırıcı karta ihtiyaç duyuyor. Bolüm aralarında, veletlerin ne yapması gerektiğini anlatan ufak sahneler var ve bu oldukça eğlenceli hatta komik videoların oyunun grafık motoru ile yaratılmış olması, oyundakı komık atmosferın bozulmadan devam etmesını sağlıyor.

Oyunun hoş yanlarını sıralamak gerekırse; ilginç silahlar, ılginç düşmanlar, kahramanların oyun sırasında ettıklerı komik küfurler ve South Park'ın unu ılk göze çarpanlar. Buna karşılık hoş olmayan ozellıklerin sayısı da hiç az de ğıl. Biraz açalım:







Tuzlu Çikolata Toplarının Tadına Bakmış mıydınız?

Duşmanın üzerine ınek atan bir bazuka, sıvrı gagalı bir tavuk fırlatan yay veya çiş (doğru okudunuz) ıle ıslatılıp sıkıştırılmış bır kartopu başka hiç bır FSP'de bulamayacağınız silahlardır. Yine başka hiç bır FSP'de bulamayacağı nız orıjınal fıkırlerden birkaçı da düşman çeşıtlerinde goze çarpmaktadır. Şukran Günü'nde ısyan başlatan hindi ler, özgurlükleri için ınsanlığa savaş açan inekler veya canlanıp çocuklara saldıran oyuncak Voltranlar yabancı bir gezegendekı korku filminden fırlamış duşmanlarla kapışmaktan bıkan FSP severler ustünde, kalp krızı geçırırken kal be saplanan enjektörden verılen ilaç etkısı yapacaktır. Aynı şekilde, dığer oyunlardakı gerilim dozunun yüksekliğinden kalp krizı geçirenlerın, kahramanlarının komik küfürler savurduğu bu oyunda karşılaşabılecekleri en buyuk tehlıke ise gulerken akcığerlerine tükürük kaçırma riski olacaktır.

Yıne de şov dünyasında buyuk isim yapmış ve hakkıyla pek çok hayran kazanmış South Park'ın, South Park'ı fazla tanımayan ulkemizde, bilgisayar oyu nu ıle büyük başarılar kazanacağına inanamıyorum, çunku oyunun zayıf yanları, South Park'ı tanımayanlar ve onu onemsemeyenler ıçın bu oyundan uzak durmaya yetecek kadar fazla.

Kızlar oyundan anlamaz

Günümuzdeki FSP'lerin çoğundakı üç boyut motoru South Park'ın kullan dığından daha gösterışli gorunüyor. Gerçi oyunu geliştıren Iguana, Turok 2 ile FSP'lerdekı başarısını ispatlamış bır şirket. South Park oyununun çizgıfilmine olabildiğince benzemesini istemiş olacaklar kı, oyundaki 3 boyut detaylarını mümkun olduğunca sade tutmaya çalışmışlar. South Park şovunu sevenler ıçın bu durum bulunmaz bir nimet olsa da, South Park'ı fazla tanımayanların Turok 2'yi veya Unreal motorunu taşıyan onlarca oyundan birını tercih edeceğini düşunüyorum. Gerçi bılgısayar oyunları ıle fazla ilgilenmeyen, ama South Parkı'ın çizgıfılmını de ızlemış olan bir tanıdığım bılgisayarımda oyunu gorünce, oynamak ıçin hevesle Mouse'un üzerine atladı, ama kontrollere alışmayı bir turlü beceremeyınce, beşinci dakikada sandalyeden kalkıp televızyon seyretmeye başladı. Yine de bu durumu bir olçu olarak almıyorum, çunkü söz konusu arkadaşım bır bayandı ve bilgısayar oyunları ı le uğraşan herkesın çok ıyi bildiği gibi, "Kızlar oyundan anlamaz!".

Oyunun can sıkan bır yanı da fazlasıyla lineer olması. Yani oyuncunun ınisiyatifine bırakılan tek şey ilk olarak en onden gelen hindıyi mi, yoksa onun arkasından gelenlerden birını mi vurmak olduğudur. Oyunun bu verilen gorev içın olumüne dövüş ve yenı görev alıp yeniden ölümüne dovüş, sonra yeniden görev alıp yine olumune dövüş kısır dongusu insanı bir süre sonra sıkmaya başlayabiliyor. Özellikle de bolumlerin oldukça uzun olduğu ve "glu glu" dıye bağırarak üzerınıze saldıran hindilerin sayısının küçük çaplı bir ulkenin bırkaç yıllık beyaz et ihtiyacını karşılayacak düzeyde olması, aynı bölümlerı tekrar oynamayı son derece sıkıcı kılıyor, çünkü oyunda bölüm ıçinde SAVE şansı yok! Sırf bu nedenle oyunun 2 puanını kırmamı abartılı bulanlara, sevıye sonu yaratıkları yuzunden kaç defa aynı, uzun, zor, sıkıcı bölümleri oynamak zorunda kaldığımı anlatabılmeyi isterdım.

Herşeye rağmen bu oyunu fazla eleştirmek istemiyorum. South Park cesurca hazırlanmış orijınal bir oyun. Leisure Suit Larry nasıl absürd, komik bir bılgısayar oyunu ise, South Park da monitor başında biraz gülmek ısteyen ler için ılginç bir fırsat yaratıyor. Kesinlıkle küçük masum çocuklar için olmayan bu oyun, yetişkınlerin dünyasından sıyrılıp çocukluklarına donmek isteyenler ıçın, dört veledin gözüyle, sağa sola kufürler savura savura, dünyayı istilacı uzaylı kuvvetlerden ve onların işbirlıkçisı hain büyük ve küçük baş çiftlık hayvanlarından kurtarma olanağı sunuyor. Ayrıca, "Cartman'in büyük koca k...çından daha büyük olan tek oyun" da bu! İlgınizi çektıyse bır goz atın. Ya da önce çızgifılmini seyredip sonra bu oyunu alın, ama ne olursa olsun emin olun, kimse bu veletlerın karşısında durmak ıstemez... Uzaylılar bile...

6 PUAN



Extreme G2







Evet, onca iyi oyundan sonra böyle kötü bir oyuna ne zaman rastlayacağımı epey merak etmiştim.



N ... giderneri ... başardı. ... ler ... kadar ... anı seven ile özellikle hız ve fantastik olanlarını), bu kadar kötü bir oyunu hiçbir halde hayatta sevemem. Yazının ilerleyen vakitlerinde niye bu oyun için bu kadar kötü konuştuğumu sizler de anlayacaksınız. Extreme G2, yarış oyunları genelinde gereğinden fazla hızlı olduğu için ihtiyaç duyduğu minimum sistem de o kadar hızlı olmuş. Oyunu çalıştırmak için en az Pentium 200'e ihtiyacınız var. Bunun yanında 16 MB RAM'e ve 60 MB'lik sabitdisk alanına ihtiyaç duyacaksınız.

... istegine.

... kartınız olmalı. ... 3D ... kartı gerekli. Eğer bu ikisi birden ... oyunu çalıştırmak için hiç uğraşmayın.

İçinizden "Olmaz" diyenleri duyuyorum. Ama yapacak birşey yok. Programcılar böyle uygun görmüşler. Bize de başımızı önümüze eğip oyunun istediği 3D Hardware'e değmesini dilemekten ... bir şey kalmıyor.

Extreme G2 ... en hızlı ... sistem ... G2'yi çalıştır... dıktan sonra karşımıza ... demo ...

Ar... Menü ... açıklama ... bunun için istediğimiz tuşları da ayarlayamıyoruz. ... tuşu 1 mesela ... ları).

... hiçbir ... olmadığı için Single Player'ı seçerek oyuna ... başlıyoruz.

Karşımıza ... motorları ...

... yoruz.

Oyuna ... içinde başlıyoruz. Yanımdan ... çizim... ... karşımda ... açı... Ve kapı yavaş ...

İşte asıl felaket de bundan sonra başlıyor. Oyunda yapılmış olan komik derecedeki rezillikleri sizlere anlatmaya başlıyorum:

- Oyunda dış mekan son derece yetersiz bırakılmış. Adamlar motor çizmiş, onun dışında hiçbir grafik olayına girmeyi düşünmemişler.
- En komik ve ... olan olay ise etraftaki ağaçların bmp. dosyası olması. Bu demek oluyor ki grafikerler oturup Paint Shop Pro'da ağaç çizmiş (Yan...

... yapmış, güzel bir fikir. Ancak sürücüyü motorun hiçbir yerinde göremiyoruz. ... olurdu.

- ... km. hızla giderken, bir ... viraja nasıl girebilir?? ... gerçeklik yok oyunda. Bazen ... hazen dümdüz yollarda.

... 300 km. ... dan çıkabilir ... lar vira... bir de ... O virajdan çıkıp da ... yapalım demişler ... G2'de hız olarak ... kullan... ... bir de ... nız var. Zaten onu da ateşlediniz mi, motorda kontrol falan kalmıyor ...

- ... herhalde ancak bu kadar ... Tamamıyla ...

... kınca, moleküllerine ayrılıp tekrar yola ... Extreme G2'de de aynı şekilde ışınlanma özelliği kullanılmış.





Single Player modunda sizi önünüzden takip eden, mantara benzeyen, ne olduğu belirsiz araçlar var. Bunların oyundaki işi ne?? Ne kadar gereksiz şeylerle uğraşmışlar.

Bu kadar kötü özelliğinin yanında, oyunun bazı iyi yönleri de var.

A- Motorunuzda çeşitli silahlara sahipsiniz. Bu silahlarla rakiplerinizi patlatabilir ya da yoldan çıkarabilirsiniz.

B- 40'dan fazla pistte yarışabiliyoruz (Ama bu pistlerin toplamının Dethcarz'daki 4 piste bedel olabileceğini hiç sanmıyorum).

C- Başta söylediğim gibi, motorsiklerin çizimi mükemmel.

D- Yolların bazı bölümlerinin yukarıya ve aşağıya doğru olusu, benim bu oyunda sevdiğim en güzel özellik ol...

...dede gelirsek, Extreme G2 biraz a...













Grafikleri... güzel olması ... de, oyun... köü.

Bu oyunu ... Starcraft oynayın ... olmaz ... Ho... im.

... sorun ... bilgisayarımda ... yapmıyor??

Bir oyunun ... bilgisayarınızda çalışmamasının 1375 ... 234 sebebi ... kasıtıdır (Icq'ya beni ekleyenler arasında çok güzel insanlarla da tanıştım: Teardrop bunların arasında benim en sevdiğim tabii ki...

Not: Siz bu yazıyı okurken ben, büyük ihtimalle üniversite sınavından çıkmış, Bodrum'da güneşleniyor olacağım inşallah...Desteklenenler: ...

Extreme G2

Yarış • 1 CD

İNCELEYEN	Burak Hun	$ WANTED $ e-mail : wanted4@hotmail.com			
	Win 95/98	HD Alanı	: 50 MB	GRAFİK	: ●●●●●●●☆☆☆
	Pentium 200	CD-ROM	: 6 Hızlı	SES/MÜZİK	: ●●●●●●☆☆☆☆
	16MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: ●●●●●☆☆☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ●●●●●☆☆☆☆☆
Bilgi İçin	http://www.extremeg.com			Level CD	: Verilmedi

Genel 6 Puan

West Front


Ay akşamdan ışıktır... Yaaylalar yaylalar...

'Gerçek' Strateji Arayanlar İçin: West Front Son Zamanlarda Çıkan Muhafazakar Stratejilerden biri

"En iyi komutan hiç savaşmamış komutandır" demiş iki bin beş yüz yıl önce Sun Tzu. Neden demiş, niçin demiş, salak mıymış bu be...?(bunu Çinde yazsam kafamı keserlerdi) Herhalde insancıl olduğu için söylememiş, zaten bir tarihkitabı "güldüler" diye cariyelerin başını kestiren bir adam pek insancıl sayılmaz sanırım. Olay şu: Siz çıkarınız için savaşa başvuruyorsunuz, ama bunu yaparken, belki tanısanız bile elde ettiğinizden fazlasını kaybedebilirsiniz. Şimdi düşünün neden ikinci dünya savaşından beri doğru dürüst bir savaş olmadı diye. Ekonomik [illegible] leşmiş topyo[illegible] Onun yerine üçüncü dünya ülkelerinde küçük dengesizlikler kışkırtılıp, herkesin eline birer kalaşnikof verilerek, gerçek savaşın çok daha ucuz ama toplamda atom bombasına eşit tahribat yapan çatışmalar yaratılıyor. Böylece eskiden olduğu gibi yoksul ülkeler geri kalmaya, insanlar ölmeye devam ediyor ama bir doğru dürüst bir savaş bile görmeden [illegible] yoruz. Şunu kabul etmek gerekir ki ölüm korkusundan başka bir şey ile de cinsel de savaş en büyük insanları bile ilginç gelir. Belki insanın içindeki şiddet duygusunun ne kadar evcilleştirilse de evcilleştirilemeyecek olmasındandır, [illegible] belki savaşın günlük yaşamda çoğu zaman u[illegible] unuttuğumuz en temel [illegible] gerçekle: yaşamak ya da ölmekle ilgili ol[illegible]masından, belki de [illegible] akla getirdiği güç [illegible] fikrinden ötürü [illegible] böyledir bu. Strateji oyunlarının çoğunun ana temasının savaş oluşu da bunu kanıtlıyor. Diyelim Sim City oynuyorsunuz, başlarda her şey iyidir; lay lay lay şehrimi kuruyorum falan. Ama bir kaç gün sonra bayınmaya başlar. Hemen CD-ROM'a daha 'kanlı' bir strateji koyarsınız ve düşmanlarınızdan geriye dumanlar tüten bir çelik yığını kalıncaya dek rahat edemezsiniz. Her neyse Sun Tzu'nun mantığına göre biz dijital komutanlar da dünyanın en iyi komutanları arasında yer alıyoruz. Sonuçta kimseyi öldürmüyoruz, ekonomik bir [illegible] bir yol açmıyoruz (en azından son model 3D kartlardan isteyen stratejiler çıkana dek). Keşke savaşlar hep böyle olabilse. İnsanlar [illegible] değil, elektrik [illegible] birlik olur, uzanacak sonsuza (hahahahahaha)

[illegible]

Şimdi savaş stratejileri, dijital komutanlar falan dediysem de, onlar da aslında kendi içlerinde ikiye ayrılır. Birinci gruba real time stratejiler girer, bunlar zevkli ama gayri ciddi oyunlardır ve konumuz dışındadırlar. İkinci grup ise sıralı stratejilerdir, bunlar daha 'ağır' olduklarından, şöyle bir stres atmak için oturup başına geçilmeye [illegible] ra çekici gelmezler. Sıralı bir strateji oynayabilmek için uzun brifingleri baştan sona okuyabilmeli, ikinci dünya savaşının tarihini ezberlemeli, Sherman tankının zırh kalınlığını, top menzilini ve ateş hızını bilmeli, birtakım doktrinler geliştirmelisiniz. Tamam abartmış olabilirim ama nedense bu tür oyunların %70'i II. Dünya savaşını konu alır. Birincisini konu alan bir oyun yapılsa skandal çıkar diye korkuyorlar herhalde. Kafama takıldığı bir de şu var: Sıralı savaş stratejilerinde bölgeler niye karelere ya da sekizgenlere ayrılmaz da hep altıgenlere ayrılır? Bunu hep merak etmişimdir. Zaten insanın başına ne gelirse ya meraktan... Ohhe... Her neyse West Front'a bir göz [illegible]

[illegible]

Adından da alışılabileceği gibi II. Dünya savaşında batıdaki cephelerde geçen harekatları konu alıyor. Batı cephesi yalnızca Fransayı içermiyor, Kuzey Afrika çöllerini de zavallı askerlerinizin kanlarıyla sulayabiliyorsunuz. İsterseniz tek bir senaryo seçebilir, birbirine bağlı senaryolardan oluşan bir seferde kar[illegible] kendi senaryonuzu yaratabiliyorsunuz. Modem ya da network üzerinden oynamak da olanaklarınız içinde. İsterseniz müttefikleri, isterseniz Almanları seçebiliyorsunuz. Ben hep Almanları seçerim. Senaryoların bir kısmından bazılarının gerçekten yaşanmış savaşlar olması, benim gibi 'tarihte şöyle olmasaydı nasıl olurdu' gibi salak konular üzerine kafa patlatan II. Dünya savaşı meraklıları açısından bir artı puan. Komando harekatları, [illegible] gibi senaryolar bile var. Yönetebileceğiniz [illegible] çeşitli. Bir çok oyundaki birlikler ya tek araç ya da bir müfreze asker. [illegible] ölçeğinde birliklerdir. Ben Panzer General gibi geniş ölçekli strateji[illegible] gerçekçi bulmuyorum. Daha küçük birlikleri yönetmek bana daha zevkli geliyor [illegible] kamyonları tek tek görebileceğiniz bir ölçekte savaşıyorsunuz. Birliklerinizin görüş menzili dışındaki düşmanları haritada (doğal olarak) göremiyorsunuz. Arabirim kullanışlı denebilir; ikonlar fazla sayıda değil ve ekranın altında yer alıyorlar. Üzerine tıkladığınız birliğin istatistikleri ayrı bir pencerede çıkıyor. Küçük bir harita seçeneği sayesinde bölgenin değişik yerlerine kolayca ulaşabiliyorsunuz. [illegible] oyunlarda olduğu gibi hareket puanları, yani action points üzerine kurulu. Her birliğin türüne göre belli bir hareket puanı var ve hareket etmek, ateş etmek gibi işler için bunları harcıyorlar. Bir birliğin hareket puanlarını saklarsanız, rakibinizin birliği saldırdığında savunma ateşi açabilir. Sıra siz-



deyken üniteleriniz, verdiğiniz emirleri anında uygularlar, turn'un bitmesini beklemezler. Sıranızı yapacağınız işler bittiğinde saate tıklayıp sıranızı devretmeniz gerektiğini söylememe gerek yoktur. Genel olarak önerim şu: Birliklerinizi fazla yaymayın. (Aslında toplu hedef olmamak için yayılmak gerçek savaşta önemli bir taktiktir) İyi bir asker gibi size verilen emirlerin fazla dışına çıkmayın. Yayılmayın dediysem de harca-

-Mayın tarlasına tabela diken salak kim?
-Benim komutanım. Güzel olmuş mu?

gelecek ve ilginç olması sayesinde West Front bunu başarıyor. Aslında farkında olmadan ikinci dünya savaşı tarihiyle ilgili hayli bir belgesel veri elde ediyorsunuz. Bu sıra bir oyundan devrim niteliğinde grafikler beklemek ne kadar doğru olur bilemiyorum, ama bilgisayar stratejilerinin bu en renksiz türü bile artık grafiklerinin güzelliğine dikkat ediyor. WF'deki coğrafi şekiller uydu fotoğrafları incelenerek ha-

WEST FRONT

-Olm Helmut, ne işimiz var olm bu çölün ortasında? Niye biz üstün ırkız ki? Ben istemiyom artık üstün ırk falan, baş[...]kası olsun üstün ırk.
-Sus lan olm, çavuş bi duyarsa oyar valla!

nabilir ve hızlı birliklerinizle düşmanın yerini belirleyebilirsiniz. Az sayıdaki birliklere onlardan daha üstün bir güçle saldırmaya çalışın. Zaten bunlar bütün sıra tabanlı stratejilerde temel taktiklerdir. Doğrusunu söylemek gerekirse, coğrafi özellikleri kullanarak uygulayabilecekleriniz dışında fazla da bir taktik yok. Bu yalnızca West Front'un ya da turn based stratejilerin değil, real time'lar da dahil hemen hemen tüm bilgisayar stratejilerinin kaderi. Sonuçta bu güne dek bilgisayarda bir satranç kadar, hatta onun yüzde biri kadar bile insan beynini zorlayabilen oyun çıkmadı. Belki de bunun nedeni satranç gibi oyunların hesaplamayı kolaylaştıran kesinlikler üzerinde oynanmasıdır.

[...] banlı stratejilerin [...] bir ölçüde de olsa gerçekteki benzerlerinin özelliklerini taklit etmek zorunda oldukları için, birbirinden fazla farklı olmayan ama çok sayıda değişkenin ortaya çıkması, hesaplanabilirliği ortadan kaldırıyor olabilir.

-Peder, bi şey sorucam. Kilisenin duvarındaki altı köşeli yıldız ne anlama geliyor?
-Eh... Şey... [...] yapılmış. Günaydın. [...]

Şey Var mı?

Tarihi savaş stratejilerinin amacı, [...] ru yansıtabilmektir. Bence senaryolarının ger-

tırılanmış. Yalnız 16 bit dışındaki renklerde oyun açılmıyor, onun için oynamadan önce windows ayarlarından bu sorunu halledin. Müzikler aslında [...] Yani ben bu tür[...] ilgilenen kesim aşağı [...] bellidir, onlar için şunu söyleyebilirim: West Front iyi bir oyun, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz. Daha önce bu türü hiç denememiş olanlardan buraya kadar sabredenleri ise onları kendi seçimleriyle başbaşa bırakıyorum, ama eğer ilginizi çekiyorsa WF bu türün başarılı bir örneği.

Genel
7
PUAN

West Front

Sıra Tabanlı Strateji • 1 CD

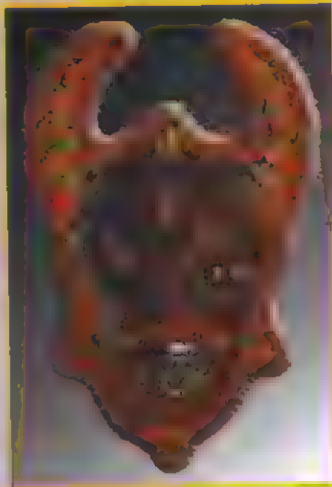
İNCELEYEN	Ozan Simitçiler					
SİSTEM	: Dos Win 95/98	HD Alanı	: 100 MB	GRAFİK	:	★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	:	★★★★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	:	★★★★★★★★★★
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor			OYNANABİLİRLİK	:	★★★★★★★★★★
Bilgi İçin	:			Level CD	: Verilmedi	

Spellcross



Şeytan uşağı Orc'lar, Undead iskeletler, beş köşeli yıldızlar hep orta çağ atmosferindeki FRP'lerde olurdu. kimse son model saldırı helikopterleri ve tanklarla donanmış ordulara saldıracak bilinmeyen düşmanın eli baltalı Orc'lar, mezarlarından çıkmış ölüler olacağını düşünmemişti.

Kumandan Alexander odasının penceresinden her sabah girip yüzünu yalayan güneş ışıklarının sıcaklığına alışmıştı ama bu seferki ısı o kadar fazlaydı ki, daha uykudan uyanmadan bır refleksle ellerını yüzune götürmüş ve gozlerını sıcak ışıktan korumak ıstemişti. Patlamadan bır saniye sonra, dışarıdan gelen acı ınlemeler, pencereden ıçerı sıçrayan sıcak kan damlaları ve her türlü savaş koşuluna dayanmak uzere eğıtılmiş pıyadelerının ölmek için yalvarırcasına attıkları çığlıkları kumandanı, uniformasını bile gıymeden, yatağının yanındakı M-16 ıle odasından dışarı çıkarmaya yetmıştı.



Kapıyı açtığı anda karşısına çıkan şey yüzünden once bır çığlık atıp yardım çağırmak istedı ama tetiğıne asıldığı makinalı tüfeğin bütun mermilerını bır ıki sanıye ıçnde önundeki buyuk, yeşıl, çırkın, insan azmanı yaratığın uzerıne boşalttığında yaratığın can havlı ıle attığı tehdıtkar, kalın, tok ve gürultülu nara kumandanın sesını bastırdı. Ustelık koridorda, arkadaşlarının cesetlerı üzerınde çarpışmaya çalışan üç beş pıyadenın durumu da kendısınden farklı değildi. Yapılabılecek en akıllıca hareket geri çekılmektı... Bırde neler olduğunu anlayabılseydı...

Yeni Bir Tür

Bırgun, Fantastık RPG'lerde karşılaştığımız karakterlerın, kotu adamların, gunumüze gelıp, şehirlerımizi, sokakalarımızı ıstıla ettiklerını, ınsanları oldurüp, kole yapıp, dunyayı şeytanın hizmetıne sunmalarına şahıt olabılır mıyız? Emınım pek çok oyun sever bu soruyu kendısine bır ara sormuştur ama cevabını düşunmekle vakıt kaybetmek istememiş olabılır. Son derec saçma görünen bu fıkır oyun dunyasını baz aldığımızda son derece gerçekçı olabilir. Bir duşunun, bşaka bır boyutta, başka bır zamanda, undeadların, sorcererların, wızardların, orcların, elflerın bırleriıle savaştıkları, büyüler yapıp, gokleri yerelere ındirdıklerını kolayca kabul edip, bu oyunları büyuk zevkle oynayabılıyorsak, bu yaratıkların, bir tur zaman geçıdı, ya da bir boyut kapısı açmanın yolunu keşfettiklerinde gunumuz dünyasına gelıp, burada gunümuzün modern silahları kuvvetlerı ıle kapışacaklarını da mantıksız bulmamak lazım. Bu konuda vereceğım orneklerden bırı Warhammer 40000: Final Liberation'dur. Gerçı oradakı duşman kuvvetlerı sonderece modern silahlar ve motorlu pıyadelerden tanklara, hatta robotlara kadar ılerı teknojı kullanıyorlardı ama en azından, fantastık oyunlarda görmeye alıştığımız Orclardan, büyuculerden oluşan orduları Spellcross ile ufak benzerlıkler gostermektedir. Ama Spellcross'un konusuna en yakın örnek, Half Life olarak gösterilebılır. Hükumet bırlikleri ıle yapılan çatışmaları ve oyunun FSP ozellığını dıkkate almazssanız, bır boyut kapısından dunyamıza gıren şeytanı canavarlar karşısında modern silahların, tankların, topların, MP5'lerın granede launcherların bulunduğu bır savaş konusu kalır elımıze...

Sıraya girin

Masa oyunu WarHammer 40000 serisinın bılgısayara uyarlanan oyunları Fınal Liberatıon ve Chaos Gate'I bılmeyen strateji sever bulunduğunu sanmıyorum. İşte Spellcross'da dış gorunum ve oynanış olarak biraz Fınal Lıberation'u hatırlatıyor. Tabı, grafık yapısının Fınal Lıberation'a gore bıraz

daha gelişmiş olduğunu eklemek lazım...

Spellcross başından beri anlatmaya çalıştığım gibi, şeytanın hizmetindeki fantastik orduların, Force of Darkness'ın günümüz dünyayısını aniden işgal etmesi ile başlayan direniş harekatını konu almaktadır. Karanlığın Güçleri, öyle hızlı ve öyle beklenmedik (zaten kim bekleyebilir ki?) bir topyekün saldırı yaparlar ki, şehirlerin mezarlıklarındaki iskeletler bile ayaklanarak askeri kışlalara saldırırlar. Dünyadaki askeri güçlere büyük bir ilk şok yaratan karanlık güçler karşısında, modern ordular çekilmek, toplanmak ve bir karşı saldırı hazırlığı yapmak zorunda kalırlar. Tüm dünya orduları The Alliance adı verilen bir ittifak ile birleşir ve karanlığın güçlerine karşı bir direniş hareketi başlatırlar. Ama emin olun bu çok kanlı bir iştir.

Spellcross'un en güzel yanı, alışılmamış konusundan öte, oyundaki birliklere belirli bir kişilik ve gelişme özelliği tanınmış olması. Bu şekilde oyun ilerledikçe tecrübe kazanan birlikler bazı görevlerde neredeyse anahtar görevler üstlenebiliyorlar. Birliklerin, moral, korku, cesaret, nişancılık, hareket, savunma, görüş gibi özellikler. oldukça detaylandırılmış ve bu sayede, "önümüze çıkana bir tek-meee!" diye bağıra bağıra sağa sola ateş edip ilerleyen bir birliğin karşısına, bir köşe başında, mezarlıklardan fırlamış cesetler çıkınca, neye uğradığını anlamayan askerler, silahlarını falan atıp, arkalarına bakmadan kaçmaya başlayabiliyorlar. Ya da, operasyona katılan bir üst düzey komutan tarafından yönetilen bir birlik, düşmanın korkutma sanatlarını büyük bir sükunetle izledikten sonra otomatik tüfeklerinin namlularını kaldırıp, üç dakikalık korku şovu yapan cehennem yaratığını iki kaşının ortasından vurup yollarına devam edebiliyorlar. Daha da iyisi, oyunun taktik savaş kısmından başka, bir ana harita üzerinden stratejik safhasının bulunması. Bu bölümde, ele geçirilen bölgelerdeki kaynakların kullanım kararına göre, yeni birlikler satın almak, yaralı birlikleri tedavi etmek veya yeni teknolojiler ve şu lanet yaratıklar üzerinde araştırma yapmak mümkün olabiliyor.

Oyundaki her birlik için açıklamanın bulunduğu görüntülü ve yazılı bir arşiv mevcut. Yeni teknolojiler bulundukça bu arşivde söz konusu bilgilere ulaşmak mümkün kılınıyor.

Savaşı kazanmak için en önemli unsurun, tecrübe olduğunu belirtmeden geçmemek lazım. 4.Level bir mortar birliğini, 1. veya 2. Level bir düşman birliğini neredeyse tek atışta kana boğabilirken, 1. Level bir mortar birliğinin aynı düşmanı yıkmak için dört, beş isabetli atış yapması yetmeyebiliyor. Dolayısı ile kaynakları kullanırken, devamlı yeni birlikler almak yerine, öncelikle eski ve tecrübeli birliklerin eksiklerinin giderilmesi yolu tercih edilmelidir.





Son karar

Spellcross için, profesyonelliğe sığmasa da, negatif şeyler söylemek istemiyorum. Elbette bazı eksik ve zayıf yanları var ama bunların, oyundaki atmosferin, orjinalliğin ve sürükleyiciliğin önüne geçemedeğini gördüm. Spellcross, üzerinde özveriyle uğraşılmış, imkanlar dahilinde en iyisinin yapılmaya çalışıldığı ve, aramızda kalsın, amatörce bir ruhla ve inançla ama profesyonelce bir kalite anlayışı ile gerçekleştirilmeye çalışılmış bir oyun projesi olduğu izlenimini yarattı benim üzerimde. Bu hislerimin ne derece doğru veya yanlış olduğunu bilmiyorum ama fazla da önemsemiyorum. Çünkü sonuç olarak, haftalarca severek oynadım, hala da oynuyor ve cheat kullanmadan sonuna ulaşmak için hala uğraşıyorum. Öldürülen her askerle bir yakınımı kaybetmiş gibi oluyor, intikamı için yemin edebiliyorum. Başkaları ne derse desin, strateji severlere şiddetle tavsiye ederim. L

8

Spellcross Sıra Tabanlı Strateji + 1 CD

INCELEYEN Cem Şa[illegible]

MULTIPLAYER : Yok

4H

Bilgi İçin

Level CD

Global Domination



Malum, dünya dengeleri şu günlerde son derece hassas. İşte size olası bir savaşı tatbik edebileceğiniz öylesine bir real-time strateji.

Eskiden bu işler daha kolaydı ya. Öyle bir soğuk savaş vardı ki elin oğlu ne zaman şöyle esaslı bir film çevirmeye veya dizi çekmeye soyunsa seçeceği konu önce den belliydi. Casusçuluk veya savaş oyunu için yazarın mekanı kapitalist Amerika veya Sovyet Rusya'sı; kahramanlarsa Amerikan veya Rus ajanlarıydı hep. Bilgisayar oyunları da bu soğuk savaş kasırgasından nasibini alacaktı almasına ama komunist Rusya yıkılınca o günleri göremedik ve kimse de bu senaryoları ısıtıp ısıtıp önümüze sunmayı uzun sure aklından geçirmedi.

Psygonosis firması tarafından hazırlanan Global Domination, konusuyla uzaylılarla Dunyalılar arasındaki mücadeleler den baymış olanlarımızı hedef kitlesi seçmiş görunuyor. Aslında tüm Dunya Savaş'larının patlak verdiği Balkanlar'daki sıcak gelişmelerle kızışan ulkelerarası ılişkiler nedeniyle olaylar günümüze de uymuyor değil.

Oyun piyasaya çıkmadan önce Internet'ten kendinizi bilgilendirdiyseniz yapımcı firmanın Global Domination'ı üzerine oturttuğu temelin gerçek zamanlı stratejilerde daha once hiç el atılmamış tarz olduğunu hatırlayacaksınız. Yani bu kez dar alana hükmedeceğiniz ve askerlerinize teker teker komutlar yağdıracağınız bir mucadelenin aksine gerçek savaşların diplomasi ruhundan da nasıbını almış tum dunya coğrafyasını kapsayan taktık savaşı içine girecek siniz. Kısacası dünya etrafında dolanan uydular, fuzeler ve hava birimleriyle zaman zaman 007'nin filmlerini andıran gergin bir atmosfer sizi bekliyor. Herhangi bir arcade shooting'e de benzeyen olaylar sırasında us koruma vazifesine eş zamanlı olarak başka bölgelere saldırılarda bulunmak da gerekiyor.

Playstation ve PC versiyonları birbirinden farksız olan oyunun hikayesi 2015 yılına kadar uzanıyor. ULTRA (Universal Tactical Response Agency) için çalışan Phoenix isimli bir askersiniz. Buna bağlı olarak da küçük bir komuta merkezinde birkaç eğitimli subayın beyin takımını oluşturduğu bir ekiptesiniz. Başlangıçta sadece küçük çatışmalar için görevlendirilseniz de ilerleyen aşamalarda sizden tum Dünya duzeninde nufuz sahibi lider pozisyonuna ulaşmanız bekleniyor. Savaş misyonunuzu WOE'in (World Order Enterprise) yayılmacı politikasına (kotü taraf) karşı savaşmayı toplumsal görevmiş gibi lanse ederek şirince sürdürüyorsunuz. Diktatörlerin de yol açacağı onlarca karışıklık ve saldırı karşısında hassas Dünya dengelerini a ratmayan durumlarla karşılaşıp sınırlarınızı genişletmeye devam ediyorsunuz.



Hani Nerde Benim Uzaylılarım?

Global Domination'ın 20 senaryosu toplam 56 ulke, daha doğrusu bölge uzerinde gerçekleşiyor. Yuzölçumu az ulkeler oyunda sozde yer alsalar da Balkanlardaki gibi biraraya toplanmış. Oysa bazıları Turkiye'nin Rumeli ve Anadolu toprakları gibi ayrı ayrı haritalandırılmış. Oyun Single Player ve Multiplayer seçenekleri içeriyor. 16 kişiye kadar LAN ve iki kişilik seri bağlantı olanağı sağlayan çoklu oyuncu seçeneği her takım uyesine farklı savunma ve saldırı görevleri yukleyebilmenizi sağlamış. Global Domination isminin uzun süre unutulmaması için Conflict Editor denen bir menu daha var ki bu kendi senaryolarınızı hazırlayıp kaydetmenizi sağlıyor. Sekiz büyük devletin mucadelesinde oyuncu sayısını, kullanılacak teknoloji düzeyini, sağlanabilir kaynakları, ilk başta hükmedilecek ülkelerin seçimini ve galip sayılma şartlarını tespit edip kendi Dunya Savaşı'nızın startını verebilirsiniz.

Bu noktada goze çarpan en büyuk özellik bırakın Tutorial menüsunu, practise veya normal savaşlara gore nispeten sadeleştirilmiş arcade seçeneklerinin bile hazırlanmamış olması.

Savaş ekranına tamamen hükmedebilmek için, daha sonra belirteceğim nedenlerden dolayı en azından başlarda neler yapmanız gerektiğinden bahsetmekte fayda var. Bundan sonrakı bolumlerde gerek başlangıçta gerekse kritik noktalarda duşmanlarınız, hedefleriniz ve saldırı karalları gibi ifadeler e yon.endir.leceksiniz. İlk bo l. mdeki oncelikli goreviniz sadece savunma silahlarınızı kullanarak Orta Amerika'daki ussünüzün guvenliğini sağlamak. Siz bunun için çabalarken Arjantin, Kuzey Afrika'ya saldırıyor ve savunma gorevinizin dolduğu ilk 100 saniye sonrasında yenilen ve Arjantin egemenliğine giren Kuzey Afrika'nın saldırı silosunu ortadan kaldırarak onu bu ittifaktan çıkmaya zorluyorsunuz. Sıradaki hedef ülke Arjantin, için saldırı silosundan (kırmızı renkli olan) onun us sunu hedef alıyorsunuz. Sağ tuşla ateşlenen savunma silahlarını kullanabilmeniz yeşil renkli silo sayesinde mümkun oluyor. Ekranın sol üst koşesinde mevcut silahlar, sağ alt koşesinde bağımsızlarla birlikte tum diğer buyuk devletlerin sahip olduğu bölgeler gosteriliyor. Alışma gorevi niteliğindeki birinci bölü

mun ardından ikinci bolumle birlikte Avustralya topraklarına konuşlandırılmış ussunuze Space tuşuyla odaklayarak gemilerinizle duşman denizaltılarını saptayıp ortadan kaldırmanız gerekiyor.

III.Dünya Savaşı

Hangi bolumde olursanız olun başarının anahtarı her zaman için özellikle reflekslerinizden yardım alıp hızlı kararlar vermek ve bunları uygulamaya geçirirken de aynı çabukluğu korumak. Her bolumun sonunda kazanılan, kaybedilen yerler ve harcanan süre; saldırı ve savunma planları için başarı yüzdeleriy .e birlikte şekilleniyor.



Global Domination'da geniş bir silah ve araç envanterine sahipsiniz. Denizalt.lar, savaş gemileri, kruvazorler ve bombardıman uçakları bunlardan bazıları. Kısa ve uzun menzilli fu ze.er standart savaş başlıkları dışında, sadece bölge insanını olduren, altyapıya hiç dokunmayan firestorm warhead, elektriksel etkisiyle çevresine zarar veren elemental warhe ad ve doğal olarak nükleer başlık. Uydu kontrollu lazer silahlarıyla duşman bölgelerini yerle bir edebilir ve savunma sisteminizin temelini kurabilirsiniz. Olayların 21.yüzyılda geçtiği dikkate alındı ğında bile tüm teçhizat ger çekçi ozellikleri ve taraflara dağılımıyla durumu kurtarmayı başarmış.



Grafiklere gelince: Tum mucadeleler aynı mekanda da vukuu bulacak olsa da o.dukça güzel resmedilmiş. Hoş patlama efektleri gör selliği tamamlıyor. Bolum aralarındaki dijitize goruntuler son derece kal.teli ve zaman zaman sinema filmlerini andırdı ğı oluyor. Tek arka plan varlığının bir sure sonra oyunu monotonlaştırdığı goz onune alındığında, dijitize görüntülerin oyunu sıradan bir arcade shooting'e benzemekten kurtaran en buyuk faktör olduğu ortada. Bu ara sahneler çeşitli a cayiplikler içermiyor değil. Bolum aralarında karşınıza geçmiş subayları bir yandan tıkınırken acay.p pozisyonlara girip bir diğer yandan da size emirler yagdırdığını goreceksiniz. Ama 3D Hızlandırıcı kartların sağlayabileceği ola nakların grafiklere yeterince yansımamas. buyük eksiklik.

Global Domination, mouse ve klavye destekli bir arabirime sahip. On kusor tuşla oyuna bu şekilde hakimiyet kurmanın en iyi yöntem olmadığı kesin. Çunkü Joystick veya Joypad desteğiyle kontrol zorluklarının aşılabileceği goz ardı edilmiş. Tuşlar ozgurce değiştirilemese de 4 farklı dizilim arasından seçim yapabiliyorsunuz. Ekrandaki sembolle rin neye yaradığını anlamaya çabalarken bir diğer yandan kontroller yüzünden ahtapotvari pozisyonlar girebilirsiniz. Hele kitapçıklara da sahip değilse niz ilk başta iyice afallamanız olası.

Eh işte. İdare eder

Oyun 3 farklı zorluk seviyesi içeriyorsa da bunların birbirinden en belirgin şekilde ayrıldıkları nokta aynı anda yapmanız gereken işlem miktarı. Ne de olsa oldukça geniş bir coğrafya da düşman saldırılarına karşılık vermek zorundasınız. Dur durak bilmeyen oyun anlayışı sadece bolum aralarında save yapabilmenize izin veriyor.

GD, beklenmedik sayıda kriz durumuyla karşınıza çıkıyor. Bunların içinde rehine kurtarma, sivil savaş, petrol krizi gibi sorunlar yer alıyor. Olayla rın gelişim hızının ivme kazandığı durumlarda kontrolu kaybedip de kimin bana saldırdığı nı tespit edemediğim durumlar oluşmadı değil. Zaman sınırlamaları genelde oyuncuları koşe ye sıkıştıracak problemler yaratmıyor.

Ses efektlerinin becerıklice hazırlandığını ve patlama seslerinin ka.iteli olduğunu söyleyebilirim. Video sahnelerindeki konuşmaları bazen abartılı ve dolayısıyla gulunç bulabilirsiniz ama esas ka fa utuleyen "stockpile low" veya "stockpile empty" gibi efektler. Filmimsi ve paldur küldür hazırlanmışa benzemeyen arkaplan muzikleri oyunun bu yönunu başarıya taşıyor.

Global Domination uluslar arası çe kişmeye yenilikçi bakış açısı getirmesi nedeniyle başarılı olarak gösterilebilir. Grafiklerin ve muziklerin yeterli duzeye ulaşması arabirimin kazmalığını bir noktaya kadar gizleyebiliyor. Yine de oyunu alıp almamanızı belirleyecek en büyük etkenler; barış, bağımsızlık, savaş, diktatörlük gibi kavramlarla evrensel duzeydeki ilginiz. Çunku GD'nin en alımlı ozel.iğı milletlerarası hassas dengelere dilediğiniz gibi şekil verebilecek ve kendi savaşlarınızı yaratabilecek olmanız. L



Microsoft Golf 99

start up
QUICK START
MULTIPLAYER
SAVED ROUND
PREVIEW

Microsoft Golf 1999 Edition dünyada belki kendi türünün en iyi örneği olarak nitelendirilebilecek olan Microsoft Golf 1998'den daha iyi.

Golfün bir zengin sporu olduğu düşüncesi yanlıştır. Çünkü zenginler oynamaya çalışırken, fakirler bu spordan zengin olurlar. Aslında gerçekten de çok zevkli olan bu spor dalını yapmayı ben de isterdim. Özellikle oldukça sıkıntılı ve stresli geçen şu son günlerden sonra oldukça rahatlatıcı olurdu benim için. Ama bizim orada golf pisti vardı da ben mi oynamadım...

Her neys! Her sene yeni bir Edition'ı çıkan oyunları incelemek ve yazmak bana oldukça sıkıcı gelir. Özellikle bir önceki yılın versiyonunu da ben incelediysem. En iyisi önce geçen yılkı, sonra da bu sayıdaki yazıyı okuyun. He he şaka yaptım.

Bir Yıl Daha Geçti

Aradan bir yıl geçmiş, adamlar Microsoft Golf 1999 Edition diye kapağa yazmışlar, bakalım bu geçen 12 ay içerisinde ne iş yapmışlar? Oyun içerisinde üç tanesi, Donald Ross Memorial, Castle Heights ve Medalist Golf Club, yeni olmak üzere toplam 7 tane Word Class parkur mevcut. Teeth of the Dog ve Links Casa de Campo'da, Bay Harbor, ve Preserve 9 parkurları geri kalan dört tanesi. Bu 7 parkur üzerinde oynayabileceğiniz toplam 11 tane delik mevcut. Oyun için bilgisayar ve insan olmak üzere iki çeşit birden fazla karakter yaratabilir ve oluşturduğunuz karakterler üzerinde istediğiniz değişiklikleri, kullandığı sopalar, giydiği T-shirt'ün rengi, atış stili vb, yapabilirsiniz. Oyun ve hepsinden önemlisi golf sporu (kurallar, oyun stilleri) hakkında oyun içerisinde bulunan tanıtım videolarından ayrıntılı bilgi edinebilirsiniz.

Tek Başına da Olmaz ki

Her ne kadar Quake ve Starcraft'tan ileri gidememiş olsam da, oynadığım oyunlarda benim için en önemli noktalardan biri Multiplayer desteğidir. Gördüğüm kadarıyla geçen süre içerisinde bu oyun dersine çok iyi çalışmış ve sizi tek başına oynamanın sıkıcılığından kurtarmak için elinden gelen herşeyi yapmaya hazır gibi görünüyor. Microsoft Golf 1999'u isterseniz bir Network (LAN üzerinde 4 kişi) ya da Internet Gaming Zone üzerinden oynayabilirsiniz. Eğer "bu kadarı bana yetmez, benim işime gelmez" diyorsanız, alın iki bilgisayarı modem üzerinden birbirine bağlanın. Her aklı size ben mi vericem? Herşeyi de benden beklemeyin artık lütfen yani... İki bilgisayarı modem üzerinden birbirlerine bağlayabilmek için en az 28.800 modeme ihtiyacınız var. Network üzerinden oynayabilmek için de TCP/IP veya IPX protokollerini kullanan bir ağa bağlanmalısınız. Bunların hiçbiri olmuyorsa ve Internet bağlantınız varsa, gidin www.zone.com adresine. Gidin. Gidin. Belki ben sizinle golf oynamak istiyorum.

Phantom Yardım Masası

Doğruyu söylemek gerekirse oyunda iyi bir performans elde edemedim. Topu her deliğe en az 10 atışta filan sokabildim, ama yılmadım, çalıştım. İşte en iyi sonucu elde edebilmek için dikkat etmeniz gereken noktalar: Atış yapmadan önce etrafı, özellikle tanıtım videosunu dikkatle izleyin. Atış için en uygun sopayı seçin. Atış stilini bulunduğunuz konuma bağlı olarak değiştirin. Atış yapmadan önce kırmızı beyaz çizgili sopayı (ismini bilmiyorum) deliğin yerini veya atış yapmak istediğiniz noktayı belirlemek için kullanın. Ekranın sağ altında bulunan profil görüntüsünden faydalanarak delikle aranızdaki uzaklık ve yükseklik mesafelerini ölçün ve en önemlisi rüzgarı göz önünde bulundurun. Benden bu kadar gerisi size kalmış.

Oyun gerek kullanımı gerekse gerçekçiliği açısından kendi türünde benim gördüğüm en iyi örnek. Özellikle gerçek parkurların, mükemmel denebilecek şekilde bilgisayara aktarılmış olması ve beraberinde kullanılan sesler beni epey eğlendirdi. İşte oyunun en güzel noktası. Dünya üzerindeki tüm kurallara ile herhangi bir aykırılık göstermemesi oyunun daha da eğlenceli hale gelmesi için en büyük neden. Hadi size iyi oyunlar. L

9 PUAN

Microsoft Golf 99

Golf • 1 CD

İNCELEYEN	Phantom		
SİSTEM	Win 95/98/NT 4.0	HD Alanı	
İŞLEMCİ	Pentium 90	CD ROM	
RAM			
Bilgi İçin			

OYNANABİLİRLİK
Level CD

Kısa Kısa

Parlayan herşey altın olmadığı gibi, parlamayan herşey de kötü değildir. İşte bu bölüm de iyi oyunu kötüden ayırmanıza yardımcı olmak için var!

CYBERMERCS

Bu oyun hakkında ne desem bilemiyorum, yani o kadar kötü bir yapım ki kelimeler kıfayetsiz kalıyor. Konusu doğrudan Alien ve benzeri filmlerden çalıntı, paralı askerler uzaylı yaratıklarla savaşıyor, ve falan, ve filan. Tabii bu konu ilgi çekici gibi gelebilir, ama oyunu görünce insanın resmen tepesi atıyor. Grafikler on sene öncesinin oyunlarına benziyor, ses efektleri ise çok daha eski kartuşlu oyun makinelerinden kaçıp gelmiş sanki. Müziklere ya da giriş demosuna ise söylenecek tek laf bile bulamıyorum, kim yapmış bu oyunu, ana okulu öğrencileri mi? Onlar bile çok daha iyi oyunlar yapabilir. Kendinize bir karakter seçip onu silahla filan donatıyorsunuz, sonra da Mercenary Guild'e gidip oradan görev alıyorsunuz. Sonrası bildik, izometrik bir haritada komik kılıklı yaratıkları öldürüyorsunuz. Adamınız görev geçtikçe level-up filan oluyo, daha ağır silahlar taşıyor. Genel olarak oyun hakkında söylenecek çok fazla birşey yok, on sene önce olsaydı herhalde iyi kötü oturup oynanırdı. Ama PC oyunlarının böyle alıp yürüdüğü bir zamanda, bu kadar berbat bir oyun yapabılmek de belli miktar kaabiliyet gerektirir herhalde. Issız bir adada bu oyunla başbaşa kalsam bile oturup oynamazdım sanırım, canınız o kadar sıkılıyorsa ya da nostalji takılmak istiyorsanız gidip X-Com 1 ve 2 gibi klasikleri oynayın. Böyle ipe sapa gelmez oyunlara verilecek paraya yazık.

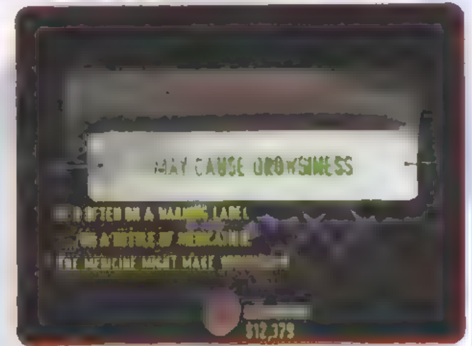


FİRMA : JC RESEARCH
TÜR : ACTION
2

YOU DONT KNOW JACK

Volume 4: The Ride

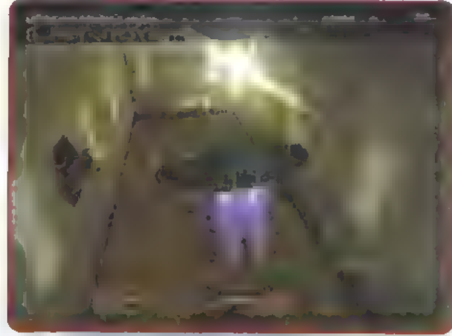
Derginin önceki sayılarında You Dont Know Jack serilerine yer vermiştik. Berkeley Systems tarafından hazırlanan ve Sierra aracılığıyla piyasaya sürülen bu serilerden şimdi de The Ride geçti elimize. Bu aslında serinin diğer oyunları gibi bir yarışma, 1-3 kişi tarafından oynanabiliyor. Yapı olarak Amerikan televizyonunda (ve tabii bizim televizyonlarda) bolca rastlanan saçma sapan yarışma programlarına benziyor, fakat bu bir tesadüf değil tabii. Jack serilerinin başlıca hedefi, kaynağı Amerika olan tüketim ve Pop kültürünün toplum üzerinde yaptığı olumsuz etkileri irdelemek, yozlaşmaya dik kat çekmek ve sözde "yükselen değer" yargılarıyla alay etmek. Tabii oyun muhteşem grafiklere sahip değil, ama bunun eksikliğini hissetmiyorsunuz bile. Fakat küçük bir sorun var, oyun text ağırlıklı olduğundan son derece iyi İngilizce bilmeniz gerekli. Bununla da kalmıyor, soruların büyük kısmı Amerikan "kültürünü" konu aldığından, o toplumu etkileyen genel gündemden de haberdar olmak gerekli. Tabii oynayanın genel kültür seviyesi de çok önemli, yoksa ekrana çapraz bakmaktan başka birşey yapamazsınız. Sonuç olarak Jack serileri bugüne dek oynadığım en güzel oyunlardır, bir başladınız mı saatlerce bırakmak mumkun olmuyor, her saniyesi esprilerle ve alaylarla yuklu. Eğer dilbilginize ve genel kültürünüze güveniyorsanız sakın kaçırmayın.



FİRMA : SIERRA
TÜR : YARIŞ
9

LANDER

Seneler önce Amstrad ve Commodore makineler yeni yeni yayılmaya başladığında buna benzer bir oyun vardı, ama adını bir türlü hatırlayamıyorum. O oyunda 2 boyutlu bir ekranda, küçük bir uzay gemisini yere kondurmaya çalışıyordunuz, ancak son derece zor bir oyundu. İşte Lander o oyunun yeni versiyonu gibi birşey. Güneş sistemini dolaşan bir yolcu gemisinde kendine iş arayan bir adam rolündesiniz. Fakat eski bir pilot olarak sıradan işler yapmıyorsunuz, elinizdeki Dropship kılıklı modül ile aşağı inip sizden iş tenenleri yerine getiriyorsunuz, tabii kontrat koşulları dahilinde. Kazandığınız parayla malzeme ve yeni gemi filan alıyorsunuz. Haritalar uç boyutlu çizilmiş, siz gemi nizı dışarıdan görerek uçuruyorsunuz, genelde yüzeyin çok altına kadar inen dehlizlere girip, yakıt bitmeden geri dönmeniz gerekiyor. Grafikler fena sayılmaz, 3D hızlandırıcı kartlara da destek verilmiş. Gemiye silah takıldığını düşünürseniz, tabii ki savaşmak zorunda kalacağınız durumlar da olacak, bir sure sonra ise her oyunun ayrılmaz bir parçası olan uzaylı istilacılarla karşılaşacaksınız. Buraya kadar herşey tamam, değil mi? Grafikler fena değil filan. Zaten hepsi de o kadar, oynanabilirlik düşük, konu yok, insanı makine başına oturtacak sürükleyici bir oyun atmosferi namevcut. Uzun lafın kısası, alınıp oynanacak bir oyun değil. Makinemde ancak bir saat kadar kaldı, sonra kaldırdım ve bir daha da kurmadım. Siz de para verip alırsanız, yapacağınız şey büyük ihtimalle bundan farklı olmayacaktır, pas geçin.





FİRMA : PSYGNOSIS
TÜR : ACTION

4

THE CREED

Diablo ve Fallout çok tutulup da satış rekorları kırmaya başlayınca, tum firmaların aklına bu tür oyunlar yapma fikri geldi sanırım. Ancak halen alınmaya değecek adam gibi bir yapımla karşılaşmak mumkun olmadı. Ortalıkta bir suru ne olduğu belirsiz oyun dolaşıyor ve herbiri de kendini "mükemmel" diye tanımlıyor, fakat tabii oyunu kurup da çalıştırınca goruyorsunuz ki kopeğin onune atsanız yemez. İşte Creed bu tarz bir oyun, hesapta Cyber-Punk bir dünyada geçen, hareketli ve sürükleyici bir RPG, ancak köpeğim hiç de öyle düşünmüyor. İki ana karakterden birini seçerek oyuna başlıyorsunuz, biri dışı suikastçı ve kaçak Gene Matrix, diğeri de onu avlamaya çalışan ödül avcısı Guy Wolfe. Bindikleri gemi sabotaj sonucu patlayınca, ikisi de bir kurtarma kapsülüyle Cerberus kolonisine düşüyorlar ve burada kovalamacaya başlıyorlar. Burası üç güçlü topluluğun kavgasına sahne olan, uzayın dibinde lanetli bir yer, her yerde anarşi hukum sürüyor. Siz para ve diğer şeylere kavuşmak için bu topluluklar adına kirli işler çevirip, bir yandan da hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Buraya kadar yeni bir şey yok, ancak maalesef bundan sonra da yok. Grafikler iyi belki ama bu oyunu çop tenekesinden kurtarmaya yetmiyor. Oynanabilirlik duşük, atmosfer iddia edildiği gibi surükleyici filan değil, ayrıca konu çok uyduruk bence. Birkaç saat oynayıp çozmeye çalıştım, belki biraz ilerleyince sardırır diye. Fakat aradan üç saat geçtiğinde tek ilerleyen şey uzerime çöken dayanılmaz uyuma isteği oldu, hem de günün ortasında! Sonuç? Unutun gitsin, piyasada oyun mu kalmadı? L





FİRMA : DREAMTIME
TÜR : RPG

4

Resident Evil 2



Oyun başladığında gidebileceğiniz tek yol sizi polis karakoluna ulaştıracaktır. Karakola giderken, dükkan sahibi zom bileri beslerken (!) koşup elindeki Shotgun'ı alın. Karakola varınca sol ilerideki kapıya gidin. Yaralı polisten mavi kartı alıp ana holdeki bilgisayar terminalinin üzerinde kullanın. Kilitli kapıları böylece açtık. Batıdaki kapıdan geçin. Koltuğun üzerindeki kitabı okuyun. Polis şefinin kasa şifresi yazıyor (2236). Arkanızda oyun boyunca karşılaşacağınız sandıklardan var. Bunlara elinizdeki eşyaları koyabilirsiniz, taşıma kapasiteniz sınırlı olduğundan yanınıza ne almanız gerektiğine karar vermeniz çok önemli. Bıçağı sandığa koyun, odanın köşesindeki kilitli masaya dikkat edin. Diğer kapıdan geçin (dışarıdaki neydi!!). Kötü birşeyler olacak gibi, aldıysanız Shotgun'ı çıkartın. Devam edin, ölü polisten mermileri alın. Licker sahneye çıkınca Shotgun elinizdeyse korkmayın, değilse korkun. Licker ölünce ilerleyin. Sağdaki ilk çift kapıdan girin. Etraftaki raporları ve mermileri toplayın. Diğer odadaki şömineyi çakmakla yakın ve Red Jewel'ı alın. Bu odadan çıkıp devam edin, kapının arkasında birsürü zombi var, hepsini öldürün. Merdivenin altındaki yeşil bitkileri alın ve kapıdan geçin. Red Jewel'ı sandığa atın. Köşedeki kilitli dolaba dikkat edin. Eğer Brad Vickers'ı öldürüp Special Key'i aldıysanız, bu dolaptan yeni bir elbise giyebilirsiniz (Bkz. Gizli Karakterler). Dışarı çıkıp merdivenleri tırmanın. Heykellere ulaşınca, soldakini sağ, sağdaki sol taraftaki platformların üzerine gelecek şekilde ittirin. 2. Red Jewel'ı alın. Kapıdan geçin, soldaki oda STARS ekibinin. Masalardan birisinin üzerinde Chris'in günlüğü var. Bu oda da Diary File, Unicorn Medallion, tabanca mermisi, Shotgun ve sprey var. Claire ile konuştuktan sonra geri dönün. Red Jewel ve spreyi sandığa koyun. Karakolun girişindeki heykelin üzerindeki Unicorn Medallion'u kullanın. Spade Precinct Key'i alın. İkinci kata çıkın, bir koridorda solda bulunan metal kapı anahtarla açılıyor. İçerideki merdiveni en dibe kadar ittirin ve üstüne çıkıp manivelayı alın. STARS ofisine geri dönüp ileri devam edin ve ilk kapıyı açın. Zombileri öldürüp ileri gidin, mermileri alıp soldaki koridordan devam edin (yandaki kilitli çekmeceye dikkat). Kütüphaneye gelince, üst kata çıkın ve kapıdan geçin. Üçüncü kattaki saat odasına gelince, manivelayı duvardaki deliğin üzerinde kullanın. Kütüphaneye geri dönün. Karşıya devam edip aşağıya düşün. Duvardaki diagrama bakın. Diğer duvardaki düğmeye basın. Kütüphane raflarını şu şekilde hareket ettirin: En soldaki bir sağa, onun sağındaki bir sağa. Açılan panelden Bishop Plug'ı alın. İkinci kat koridoruna çıkın, acil durum merdivenini indirin ve diğer taraftaki kapıdan geçin. Bishop Plug'ı sand.ğa koyun ve kanepe-

den küçük anahtarı alın. Kutüphaneye girdiğiniz kapıdan geçip çekmeceyi küçük anahtarla açın ve Custom Hand Gun Kit'i alın ve Hand Gun ile birleştirin. Kuçuk anahtarı aldığınız odaya geri dönun, diğer kapıyı açıp geçın, kargaları vurun. Koridorun sonundaki kapıdan çıkıp çatıdan aşağı inın, kapıdan geçıp Valve Handle'ı ve Ink Ribbon'ları alın. Çatıya donup Valve'ı delığın üzerinde kullanıp yangını sondurün. 2. kat depo odasına dönün ve Red Jewel'ları alın. Geri donüp soldaki kapıdan geçin ve Red Jewel'ları heykelin iki yanındaki yerlere yerleştirin.

King Plug'ı ve pembe anahtarı alın. Sandık odasına donup King Plug'ı bırakın. Kargalı hole dönun, karşıdaki kalacaksınız. Bulduğunuz filmleri karanlık odada banyo edebilırsınız. Diğer kapıdan geçin ve arkadaşın zombiye dönüşüne tanık olun. Heart Precinct Key'ı alıp ana hole çıkın. Doğu kanadında en sonda bulunan kilıtli kapıya gidın. Devam edın, merdivenlerden ının.

Zemin katında köpekler var. Sağa dönün, kalorifer dairesine gırın. Kontrol panelini çalıştırıp duğmeleri şu şekle getirin : Yukarı, aşağı, yukarı, aşağı, yukarı. Dışarı çıkıp sağa devam edin ve garaja gırın. Ada ile tanışın, kamyoneti birlikte itin. Dumdüz ılerleyin tel kapıdan geçın. Ben olayları anlatacak. Rafta duran levyeyı alın. Dışarı çıkıp ilk kapıdan gırin. Kopekhane'nin (ne?!!!) içinde bir lağım kapağı var. sansörle aşağı inın, pompalı tüfeğin mermilerini alın. Ada'yı kontrol etmeye başladığınız yere geri dönün. Leon'a geçince, zemin katın girişine dönün, ilerideki otopsi odasına girın. Dipteki çekmeceden Red Key Card'ı alın ve KAÇIIN. Bu koridordaki açamadığınız son kapıya gidıp, kart okuyucunun üzerinde Red Key Card'ı kullanın. Herşeyı alın, ama dolaptaki çanta ve makınelı tufeği alırsanız, bir sonraki senaryoda Claire avucunu yalar. Karakol birinci kata dönün.

Merdivenın yanındaki odaya girin ve Magnum ıle dosyayı alın. Karakolun doğusundaki en uç oda olan konferans salonuna gidin. Duvarın solundakı ocağı çakmakla yakın ve meşaleleri şu sı-



pıdan geçip aşağı inin. Yeşıl bitkıleri almayı unutmayın. Ofisin içindeki odada ki kasayı 2-2-3-6 şifresı ile açın. Mavi kapıdan geçin. Bekleme odası zombiyle dolu, holün sonundaki kapıdan geçın ve ilk odaya girin. Rook Plug'ı ve Cord'u aldığınızı zaman sürprize hazır olun. Dışarı çıkıp yandaki odaya girın. Küçük anahtarı alın.

Karakolun girişine geri dönun. Karşı kapıdan geçin ve dümduz devam edın. Kesik kabloların olduğu yere gelince, elinızdeki kabloyu üzerınde kullanın. İlerleyin ve kapıdan geçın, sağdakı kilıtlı kapıyı açın. Zombileri oldürun ve bütün çekmeceleri kurcalayın. Bir film bu-

Levyeyı kullanarak kapağı açın.

Aşağıdaki örumcekleri öldürün. Yukarı çıkınca solda bir depo var. Tam ileride ise "H" şeklinde başka bır oda. Bu odaya gırıp çıkın. Demodan sonra kontrol Ada olarak bizde. Köpekleri vurup soldaki kapıdan gırin. Sağdaki basamaklardan ının. Aşağıdaki kutular dan en soldakinin üzerine çıkıp diğerını sağa itin. Diğer tarafa geçip bütun ku tuları ilerideki duvara dayalı ve yanyana gelecek şekilde yerleştırin. Basamaklardan geri dönün, yanıp sönen düğmeye basıp kutuların uzerinden karşıya geçin. Club Precinct Key'i alın. Buradan çıkıp soldaki depoya girin, a-

rayla yakın: Orta, sağ, sol. Duşen altın çarkı alın ve karakolun üçuncu katına topuklayın. Manıvela ile merdıveni in dirdiğiniz yerde, merdivenlerden çıkın. Çarkı mekanızmanın uzerınde kullanın. Açılan delikten Knight Plug'ı alın ve aşağıya kayın. Aaaa, Ben hafif oluyor galiba, hücresinin önünde ıki parça yatıyor da, size verdiği kağıdı alın. Lağımlara gerı dönün, dıger taraftan çıkıp depodan bütun Plug'ları alın. Veee ilk büyuk belanızla karşılaşın. Aldıysanız makineli, yoksa Shotgun bu arkadaşın ıcabına bakar. Yalnız kustuğu yaratıklar çok sinir bozuyor. Yaratık ölunce arkadakı panelde bütun

Plug'ları kullanın. Açılan kapıdan geçin. Ada ile konuşun, merdivenlerden inin ve olayı bitirin.

Raccoon City Sewers:

Depoya gelince masanın üzerinden faksı alın. Sandıktan Valve Handle'ı alın. Asansorle aşağı inin. Ada'ya geçince, kadının gittiği yere gidin, merdivenlerden tırmanın. Hızla koşun ki böcekler sizi yakalamasın. Diğer taraftaki merdivenden inin. Demodan sonra kontrol tekrar Leon'a donüyor.

Kapıdan çıkıp lağıma inin. İleride soldaki delikteki ölüleri ararsanız Wolf Medal ve pompalı mermısı buluyorsunuz. Geri dönüp kanalın sonuna gidin, orümceklerle hiç uğraşmayın koşarak rahatlıkla kaçarsınız. Kapıdan geçip dümdüz gidin, sağdakı panelin üzerinde Wolf Medal'ı kullanın, arkanızdaki açıklıktan girip kapıdan geçin. Eğer zehirlendiyseniz mavi bitkilerden çimlenin. Kırmızı ışığın altındaki deliğe Valve Handle'ı sokup kopruyu indirin. Diğer tarafa geçip köprüyü tekrar yukarı yollayın. İsterseniz bir SAVE edin. Kapıdan geçin, koridordan ilerleyin ve soldaki yeşil ışığa dikkat edin. Koridorun sonunda timsahcık saldırınca KAÇIIIN. Kırmızı ışığın yanına gelince, düğmeye basıp tüpun yere düşmesini sağlayın. Timsah tupu ağzına alınca tek mermide havaya uçurup işini bitirin.

Timsahın çıktığı yere geri dönün. Düğmeye basıp kapıyı açın. Ada ile yine buluştuk, yukarı çıkın, solda en üstteki olunün üzerinden Eagle Medal'ı alın. Geri donup duvardaki deliğin üzerinde Valve'ı kullanıp havalandırmayı durdurun. Yukarı tırmanın ve diğer taraftan inip Eagle Medal'ı panelin üzerinde kullanın. Su durunca kapıdan geçin. Sağ taraftan elektriği açın. Tramvaya binin, inin ve sağdakı Flare Gun'ı çakmağınızla yakın. Weapon Box Key'ı alın. Kapıdan geçin, soldan gidip Shotgun parçalarını alın ve uzerinde kullanın. Diğer tarafa devam edin ve diğer koridora geçin. Sağdan gidip bitkileri alın. Sola dönup merdivenden çıkın. Burası depo, Save edip sandıkla oynayabilirsiniz. Dışarı çıkıp trene binin, kontrol bolümunden anahtarı alıp dışarı çıkın. Panelin üzerinde kullanıp treni çalıştırın. Tren sallanmaya başlayınca dışarı çıkıp olaya el koyun. Veya olay size el koysun, işte William amca!!! En kolay magnum ile öldurulür ama yaklaştığı anda topuklamayı ihmal etmeyin. Ölünce, tekrar trene girin.

The Umbrella Lab:

Dışarı çıkıp Main Shaft yazan yere gidin. Merkezden mavi koridora sapın, içeri girin. Donmuş kapıdan girin, Fuse Case'ı alın. Arkanızdaki makinenin üzerinde kullanın. Main Fuse'u koridorların merkezindeki aletin üzerinde kullanıp elektriği açın. Kırmızı koridordan geçin, sağa dönüp dolaptan alev makinesini alın. Dosyayı da alın. Security File'ı alıp bilgisayarı kullanarak böcük zehirini açın. Delikten çıkan sarmaşıkları yakın. İçeri girin. Licker kardeşleri pompalıyla öldurun. Dolaptan fişekleri alın. Çıkın ve büyük çelik kapıdan gidin, bitkileri oldürun. Balkondaki merdivenden aşağı inin. Koridordan geçerken Licker'ları oldurun. Artık hemen hemen hep tek yöne gideceksiniz, yolda daktiloları ve sandığı kaçırmayın. Kapıdan geçin ve Research Center'a girin. Üzerinde ışık yanan dolaptan Magnum parçalarını alıp kullanın. Oyun boyunca göreceğiniz en güçlu silah bu. Buyük laboratuarın bir koşesinde Lab Key Card var. Onu alın, dışarı çıkıp ve dumduz ileri gidin. Larvalara dikkat. Kapıdan girip dev guve kelebeğini öldurün. Bilgisayarın üstündeki böcekleri pompalı ile biraz uzak mesafeden patlatabilirsiniz. Bilgisayara girip şifreyi "GUEST" olarak yazın. Çıkın, B4 laboratuarına geri donün. Merkez odaya geri dönüp mavi koridordan geçin. Sağdaki metal kapıyı açıp panele parmak izinizi kullanın. Kapı açılmayacak ama bunu Claire'in senaryosunda neden yaptığımızı anlayacaksınız. Lab Key'ı kullanarak hemen yanınızdakı kapıyı açın. Lambanın düğmesini bulup açın, MO Disk'ı alın. Çıkın.

Demodan sonra G-Virüsünu alın. Kırmızı koridora gidin, demodan sonra B5 laboratuarına gidin. Koridordan aşağıya gidin, sağdakı kocaman kapıyı açmak için MO Disk'i panelin uzerinde kullanın. Kapıdan geçin, asansörun yanındaki duğmeye basın ve son karşılaşma için hazırlanın. Son yaratığı öldürmek için mutlaka yanınızda Custom Magnum, bol mermi ve enerji bulunsun. Yaratık ölünce arkanıza yaslanıp son demoyu seyredin. Oyun bitince SAVE ediyorsunuz. Neden? Çunkü daha işiniz bitmedi. Leon bunları yaşarken, bakalım Claire'ın başına neler gelmiş?

Claire'in Başına Gelenler (2. Senaryo)

Unutmayın, Leon'un senaryosunda yaptığınız birçok şey, Claire'i etkilecektir. Sırt çantasını veya makinelı tüfeği aldınız mı? Claire onları bulamayacak. Timsahı oldürmediniz mi? Claire'in uğraşması gereken fazladan bir kişi daha var demektir. Bunları goz önunde bulundurarak oynayın. Ayrıca, bu senaryoyu tamamen anlatmayacağız, çünku nerelere gitmeniz gerektiğini zaten biliyorsunuz. Burada sadece senaryonun farklı yanları anlatılacak.

Claire, tanker patlamasının diğer tarafında başlayacak. Ortalık biraz farklı, ama biraz araştırınca tanıdık bir yere ulaşacaksınız. İlk yapmanız gereken kargalı koridordan ve 2. Kat deposundan geçerek karakolun girişine ulaşmak. İkinci kat balkonuna (ana girişe bakan buyuk balkon) ulaşınca duvardan Unicorn Medal'ı almayı unutmayın. Şimdi, 1. kat doğu ofisinden Valva Handle'ı almanız lazım. Buradan çıkıp su deposuna gidip yangını söndurün. Ve geri dönüşteki buyuk sürprize hazır olun. Bu yeni düşmanı (Tyrant 103 veya T103) en güçlü silahınızla 8 10 kere vurarak oldurun. Ustunü arayıp mermileri alın. Ama öldürdüğunuzu sanmayın. Buradan çıkıp, yangını sondürünce girebildiğiniz odaya gidip Blue Card'ı alın. Buradan itibaren hemen herşey ilk senaryo ile aynı olarak gidıyor. Ama bilmeniz gereken bazı noktalar var.

Claire satranç taşları değil, renkli taşlar topluyor. Bunların hemen hepsi Leon'un satranç taşlarını bulduğu noktalarda. Ayrıca Claire, helikopterın yanındaki kapıdan da geçebiliyor. Ama duvarı uçurmak için Plastik Patlayıcı ve Detonator lazım. Bunları Batı Ofisinde ve hemen yanındaki kuçük odada bulabilirsiniz. Bomba ile Detonator'ı birleştirip duvarın yanında kullanın. Açılan yeni bölgede polis şefi ile karşılaşacaksınız. Onun masasının arkasındaki resmi incelerseniz, renkli taşları koyabileceğiniz bir panel ortaya çıkıyor. Lağımlara bu yoldan inmeniz gerekiyor. Claire'in geçmesi gereken lağım kapağı otopsi odasından sola devam ederek bulunabilir.

Umbrella laboratuvarına da farklı bir yerden gireceksiniz. Asansorü çalıştıran duğmeyi bulmalısınız. Oyunun en sonunda ise, trenin içinden platform anahtarını alın. Kapıdan ve merdivenden devam edin, kapıdan geçmeden önce paneli açın. Oradan iki adet Fuse alın. Kapıdan geçip Fuse'ları aldığınız panele benzeyen panele takın. Ve son yaratıkla dovuşun. Onu oldürmek için kaçabildiğiniz kadar kaçın. Sonunda esrarengiz bir tip size bazuka atacak. Bunu alıp yaratığın işini tek atışta bitirin. Trene donup çalıştırın ve oyunu gerçekten bitirin.

Peki şimdi herşey bitti mi, HAYIR!!! Eğer once Claire ile oynar ve ikinci senaryoda Leon'u yönetirseniz bu sefer daha farklı bir sonla karşılaşacaksınız. Resident Evil 2'nın en guzel yanı da bu zaten, oynadıkça kendini açması.

Bilmeniz Gerekenler

Bitkiler : Oyun boyunca sağlığınızı korumanın iki yolu var: Ya bulduğunuz bitkileri ya da First Aid Sprey kullanacaksınız. Ama sprey kullanmanız notunuzu duşureceğinden, tek çareniz bitkiler oluyor. Bu bitkilerin kullanımını an-



latmadan önce toplam 8 birim enerjinizin olduğunu söylememize izin verin. Aşağıdaki kombinasyonları sağlamak için menüden bitkileri seçin ve COMBINE edin.

1 Yeşil : 2 birim enerji verir.
1 Kırmızı : Diğer bitkilerin etkisini arttırır.
1 Mavi : Zehrin etkisinden kurtarır.
2 Yeşil : 4 birim enerji verir.
1 Yeşil + 1 Kırmızı : 4 birim enerji verir.
1 Yeşil + 1 Mavi : 4 birim enerji verir ve zehiri etkisizleştirir.
3 Yeşil : 6 birim enerji verir.
1 Yeşil + 1 Kırmızı + 1 Mavi : Tamamen iyileştirir, zehiri öldürür ve sizi bir süre ölümsüz yapar.

Farklı Kostümler : Oyunda Claire için bir, Leon için iki farklı kostüm var. Bunları fotoğraf banyo ettiğiniz odadaki kilitli dolaptan alabilirsiniz. Ama esas olay bu dolabı açabilmek. Bunun için özel bir anahtara ihtiyacınız var. Bu anahtarı almak için şunları yapmalısınız: Oyuna başladıktan sonra HİÇBİRŞEY ALMADAN karakola ulaşın. Karakolun yanında aşağı inen merdivenleri gördünüz mü? Oradan aşağıya inin ve Brad Vickers ile tanışın. Bu süper zombiyi öldürene kadar bayağı uğraşmanız lazım. Elinizdeki mermiler yetmeyeceğinden koşup karakola girin. Etraftaki bütün mermileri alın ve geri dönüp yaklaşık 35 mermide zombinin işini bitirin. Üstünü arayınca bulacağınız anahtar ile kilitli dolabı açabilirsiniz.

Save Sistemi : RE2'de Save etmek için etrafta bulduğunuz INK Ribbon'ları daktiloların üzerinde kullanmanız gerekiyor. Tabii her yerde daktilo yok, üstelik gerektiğinden fazla Save ederseniz notunuz düşüyor. Yani nerede ve ne zaman Save edeceğinize çok dikkat edin.

Not Sistemi : Oyunu bitirdikten sonra bir not verdiğini göreceksiniz. Bu not sistemi, oyundaki gizli diğer karakterlerin ve özel silahların ortaya çıkmasını sağlayacaktır. Alacağınız notu etkileyen unsurlar:

- Kaç kere Save ettiğiniz
- Oyunu ne kadar zamanda bitirdiğiniz
- First Aid sprey kullanıp kullanmadığınız
- Özel silahları ve makinalı tüfeği kullanıp kullanmadığınız

Eğer A almak istiyorsanız, oyun boyunca 6 kereden fazla Save etmemeli, oyunu 2 saatten önce bitirmeli ve hiç özel silah veya sprey kullanmamalısınız. Kolay gelsin.

Farklı Karakterler: Oyunu her bitirdiğinizde Save etmenize izin verilecek. Oyunu bitirdikten sonra Save etmenizin mantığı, bu Save ile yeni bir senaryoya başlarsanız, yeni silahlar ve karakterler bulabilecek olmanız. Bu karakterleri çıkartmak için şunları yapmalısınız

HUNK: Oyunun ortalarında parçalanan özel tim üyelerinden birisi aslında sağ. Onunla oynamak için Leon ve Claire'in senaryolarını arka arkaya ve hep A alarak bitirmelisiniz.

TOFU: Bu da ne derseniz, Japonların çok sevdiği bir yiyecekmiş. Bunu çıkartmak için oyunu üst üste ALTI kere bitirmeli ve bu arada Hunk'ı çıkartmak zorundasınız.

EXTREME BATTLE: Eğer iki senaryoyu da en az B alarak bitirebilirseniz, yeni bir oyun türü serbest kalıyor. Aslında bütün oyunun tersten oynanışı olan EB'de, laboratuardan başlayıp karakola dönmeli ve dört tane bombayı bulup almalısınız. Tabii bu oyun türünün ultra-mega zor ve RE2'yi aşmış insanlara yönelik olduğunu söylemem gerekiyor. Bu oyun türünde Leon ve Claire'in yanı sıra, Ada Wong ve Chris Redfield'i de yönetebiliyorsunuz.

Özel Silahlar: Özel silahlara ulaşmak için yapmanız gerekenler

BAZUKA: İlk senaryoyu A veya B alarak 2,5 saatten önce bitirin.

GATLING: İkinci senaryoyu A veya B alarak 3 saatten önce bitirin.

MAKİNELİ TÜFEK: İkinci senaryoyu A veya B alarak 2,5 saatten önce bitirin.

Bütün silahlar: İkinci senaryoyu A veya B alarak 2,5 saatten önce bitirin.

Starcraft Brood War Strategy Guide

Level'ın geçen sayısındaki Strategy Guide'ı okudunuz, beğendiniz ya da beğenmediniz. Ancak hâlâ Single Player bölümlerde takılıyorsanız, bu Guide'daki Single Player bölüm açıklamalarına bakmalısınız. Sırasıyla Protoss, Terran, Zerg Campaign bölümlerini açıklıyorum.

PROTOSS

1- Escape from Aiur: Bu bolümde Zeratul'u sağ alt koşedeki geçide götürmeniz gerekiyor. Eğer Zeratul ölürse oyunu kaybedersiniz. Onun için dikkatli olun, ve sık sık Save edin.

2- Dunes of Shakuras: En baştan Probe'larınızla hemen üs kurun ve gelişın. Dark Templar'ların çıktığı ilk bölüm burası. Ordunuzu yeterince güçlendirdiğiniz kanaatıne vardığınızda haritanın sağ tarafındaki Zerg'leri temizleyın.

3- Legacy of the Xel'Naga: Corsair'ların çıktığı ılk bölüm. Disruption Web özelliği ile Spore Colony'leri durdurup Shuttle ıle adamlarınızı Drop edin.

4- The Quest for Uraj : Kerrigan'ı Uraj kristaline sapasağlam goturmenız gerekiyor.

5- The Battle of Braxıs : Haritadaki bütün güç jeneratörlerini yok edin. Artanis hayatta kalmak zorunda.

6- Return to Char: Khalis kristalını bir Drone ya da Probe ile kaçırmanız gerekiyor ya da Overmınd"ı yok edin.

7- The Insurgent: Dark Archon'ların çıktığı ılk bölüm. Aldaris'ı öldürmenız gerekiyor.

8- Countdown: Protoss'ların sonuncu ve en zor bölümü. Artanis ve Zeratul'u tapınağa götürmenız gerekiyor. Onları tapınağa götürdükten sonra, Zerg'lerin tapınağa olan saldırılarını püskürtmelisiniz.

Artanis ve Zeratul hayatta kalmalı.

TERRAN

1- First Strike: Haritadaki asi Command Center'ını bulup yok edin.

2- The Dylarıan Shipyards: Battle Cruıser'ları çalın ve Dominion güçlerini savunun.

3- Ruins of Tarsonıs: Duran'ı Psi Dısruptor'ına canlı olarak götürmeniz gerekiyor.

4- Assauiton Korhal: Düşman Physics Lab'lerını yok edin ya da Nuclear Silo'ları yok edin.

5- Emperor's Fall: Mengsk'ın Command Center'ını yok edin.

6- Emperor' Flight: Raynor'ın Command Center'ını yok edin (Valkyrie'lerın şova başladığı ilk bölüm).

7- Patriot's Blood: Amiral Stukov'u bulup öldurün. Dikkat edin, Duran'ı öldurmesinler.

8- To Chaın the Beast: Overmind'ın yanındaki Beacon'ların hepsıne Medic götürmeniz gerekiyor ve Zerg'leri öldürmeniz gerekiyor.

ZERG

1- Vile Dısruption: Bütun Hive'larınızı sırasıyla saldırılardan korumalısınız.

2- Reıgn of Fıre: Psi Disruptor'ı yok edin.

3- The Kel-Morian Combine: 10.000 mıneral toplayın ve Fenix'ı saldırılardan koruyun.

4- The Liberation of Korhal: Haritada önünüze geleni öldürün.

5- True Colors: Haritada Fenix ve Duke'u bulup oldürmeniz gerekiyor.

6- Fury of the Swarm: Asi Zerg'leri öldürun.

7- Drawing of the Web: Duran'ı bü-







tün Zerg Beacon'larına goturün. Duran yaşamak zorunda.

8- To Slay the Beast: Dark Templar'larla Overmind'ı yok etmeniz gerkiyor.

9- The Reckoning: 30 dakıka içinde haritadaki bütün Protoss'ları yok edin. Matriach ve Zeratul'u bulundukları kötü durumdan kurtarın.

10- Omega: Harıtadakı herkesi ol dürün.

Ve mutlu son.....

Bu bölümlerden bazılarını kesinlikle geçemiyorsanız, harita açma Cheat'ını kullanarak işınızı kolaylaştırabilirsiniz.

Single Player bolumlerden kısaca bahsettikten sonra, Multıplayer Guide'a tekrar devam edıyorum.

Not: Geçen sayıdaki yazımda Medic'in ozellıkleri bölumünde Optic Flare ıle Restoration karışmıştır. Blind diye bir ozelliği de yoktur Medic'ın. Bu yanlışlıktan dolayı sızlerden özur dilıyorum.

Çoğu Starcraft oyuncusunun hâlâ sağ tuşla düşmanın üzerine tıkladığını göruyorum. Bu da çok uzücü. Çünku siz bir üniteye saldırı komutu verince, adamlarınızın hepsi o birime gitmeye çalışıyor ve çoğu sıkışıklıktan hıçbıryere gidemıyor. Bu sırada düşmanın geri kalan birımleri de sizı rahatça temizlıyor.

Sizin saldırı anında yapmanız gereken komut; adamlarınızı seçıp klavyede A tuşuna basıp düşmanlarınızın bulunduğu yerın arkasındaki bolgeyi basmanız olacaktır. Boylece adamlarınız önune çıkan düşmanları güzelce paylaşıp işınızı çok kolaylaştıracaktır (Attack Ground).

Bır bırimınıze iki komut verebildiğinizi biliyor muydunuz?? Çoğunuzun bunu bildiğini hiç sanmıyorum.

Adamınıza bir komutu verirken, eğer Shift tuşuna basılı tutup başka bir komutu verırseniz, adamınız sırasıyla ilk komutu, hemen ardından da ıkinci komutu uygulayacaktır.

Bu özellik ne gibi faydalar sağlıyor??

1- Haritayı araştırmaya çıktığınızda, bırimınize iki komut vererek düşmanınızı bulmak daha kolay olacaktır. Mesela haritada rakipleriniz koşelerde dıyelim. Corsaır'ınızı alıp sağ tuşla ilk koşeye (Shift'e basılı tutarak), sonra da ikinci köşeye basarsanız, Corsaır dırekt olarak ikinci köşeye gitmez. Sırasıyla köşelere gıder. Yani sürekli Corsair'ınızı kontrol etmek zorunda kalmazsınız.

2- Queen'ininiz var diyelim ve High Templar'a Broodling atmak istiyorsunuz. Ancak rakibinizin ussünde çok iyi savunma var. Shift'e basılı tutarak 'r'tuşuna basın ve Queen ile Broodlıng atacağınız ünıteye basın. Hemen ardından tekrar gelmesı gereken yere basın. Böylece Queen ilk komutu uyguladıktan sonra, hemen üssünüze geri donecektir.

Bu komut bunun gıbi birçok değışik amaçla kullanılabilir.

Sizlere bıraz da bırımlerin 'Damage' özelliklerınden bahsedeceğim.

Protoss ünitelerinin hepsı Shıeld'larına Full Damage yerler. Onun için Protoss'ların ılk başta Shield Upgrade'lerını yapmanız gerekır.

Ghost'un Full Upgrade'li Carrier'a 3 vuruşta 1 Damage vurduğunu herhalde biliyordunuz.

Damage'lar Concasive, Explosıve ve Normal olarak ayrılır. Sıege Tank Zerglıng'e Sıege modda 35, normal halde ise 15 vuruyor. Ancak Ultralısk'e Siege modda 70, normalde de 30 vuruyor.

Valkyrie'nin iyi olmasının nedenı roketlerinin Explosive olması. Teke tekde Valkyrie çok zayıf kalır. Ama Valkyrie sayısı artıkça yenilmesı çok güç bir hava kuvvetıniz olur (Aynı şekilde Corsair'da da).

Bazı küçük notlar:

a Lurker'ın kazıklarının Dragon'a 2 kere çarptığını da bılmelisiniz.

b- Eğer rakıbinizin ıkıncı üsse git mesini önleyebilirseniz, buyuk ihtimalle kazanmışsınızdır. Rakibınizin üssünün çevresini sarın (Her ne pahasına olursa olsun). Rakibınize surekli baskı yaparsanız, kendisı otomatık olarak savun maya ağırlık verecektir. Unutmayın, en iyı savunma saldırıdır. Starcraft'ta savunma yaparsanız kaybedersiniz.

c- Rakibınız Zerg ise dırekt olarak Overlord'larına saldırın, hem savunma sız hem de yavaştırlar. Bır de bazı insanlar gıbi hepsini aynı yerde topluyorlar ise allaaa yaşadınız.

d- Protoss ve Zerg'lerın ilk Armor Upgrade'lerını yapmalısınız. Bu Upgrade'ler işçilerınize gelecek Darktemplar saldırısında, ışçılerinizin 1 vuruşta değil de 2 vuruşta olmelerını sağlar. Bu da sıze buyük zaman kazandırır.

Benden bu aylık bu kadar. Eğer benım gibı Starcraft hastası iseniz, Battle net'e gelmelısiniz. CD-Key sorununu yaşarsanız, bana bir mail atın halletmeye çalışırım. Herkese bol Starcraft'lı günler.

Starcraft bır oyun değıldır. Starcraft bir yaşam tarzıdır.

Not: Geçen sayıda başlıkta yazılan paragrafın benimle hıçbır alakası yok tur. O başlığı, yazı ışleri mudurümuz yazmıştır. Aksini iddia edenler de ce vaplarını aldılar zaten. Bılgilerinize sunarım. L

Baldur's Gate
2.Kısım

3.Bölüm

Hemen yandaki tünelde tutsak bir elf büyucusüyle karşılaştık. Guruba katılmak ıstedi ama yeterınce adamımız vardı. Zaten Garrıck de büyüde ilerlemeye başladı. 'Yeniden gölün olduğu yere geliyoruz ve kuzeyde yenı bır çıkış keşfediyoruz.

24 Mirthul 1368- Bız çıkarken geçit ardımızdan yıkıldı. Şans tanrıçası bizi seviyor olmalı. Kuzeyde odul avcısı dört kadına rastladık. Kafamı ıstedikle rini söylediler, onun yerine kendi kafalarını ellerıne verdim. Üstlerinden yararlı eşyalar çıktı. Çevrede aptal bır büyucu ve jellie'leriyle karşılaştık. Onu ve yapışkan yaratıklarını hallettikten sonra Nashkel'e geri dönmeye karar verdik.

26 Mirthul 1368- Nashkel'de başka bır kafa avcısı tarafından sıcak bır biçımde(!) karşılandık. Bu seferkı bır büyü kullanıcısıydı, Branwen'e sılence bu yüsü yaptırdıktan sonra hakkından geldik. Mezarlıkların orada kasaba başkanı Berrun Ghastkel'i bulup ödülümuzu aldık.

28 Mırthul 1368- Mulahey'in sandığından çıkan mektuplardan oğrendıklerimiz bizi Beregost'takı Feldpost hanına gotürdü. Üst katta mektupta adı geçen Tranzig'ı bulduk. Önce bize biraz karşı koydu ama sonra oldürücü karizmama fazla dayanamayıp(!) ötmeye başladı. Bır numara yapmaya kalkınca onu oldürmek zorunda kaldım. Artık kervanları soyan haydutların yerini bilıyoruz.

30 Mirthul 1368- Frıendly Arm'ın kuzeyinde ankheg'lerle dolu bir tarla var. Beregost'taki demırcı bu dev karıncaların kabuğundan hafif ama dayanıklı zırhlar yapıyor. Öldürdüğumuz yaratıkların kabuklarını ona satabilir, ya da bize zırh yapmasını isteyebilirız(4000 altıncık(!) karşılığında). Bunun dışında oldurulmeleri zor ve kabukları çok ağır. Çevrede karşılaştığımız bir ranger, belli bır sayıdan fazla öldurme memizi soyledı. Kota en fazla 10 ank heg.

1 Kythorn 1368- Haydutların kampını bulduk. Ben sessizce çevreyı araştırdım. Oldukça kalabalık bir kamp. Ortalıkta ınsanların yanı sıra hobgoblin'ler de dolaşıyor. Kampın en kuzeyinde iyı korunmayan bır bölge gordum. Arkadaşlarımla birlikte o yonden ılerlemeye başladık. Bır şüre doğuya yürüdükten sonra güneyimızde büyuk bır çadıra rastladık. Gırıştekı bir iki haydutu olabıldiğince sessız öldurdükten sonra ya allah deyip ıçerı daldık. İçeride haydutların liderı, çok ıri bır hobgoblın şefı ve bir büyücu vardı. Sıkı bir savaştan sonra haklarından geldik ve çevreyı araştırmaya başladık. Bir tutsak ve mektuplar bulduk. Tutsak tuhaf bırıydi ve bize Black Talon tarafından işletılen Nashkel madenlerının olası yerı hakkında bılgı verdi. Büyülerle yaralarımızı iyileştirdıkten sonra dışarı çıktık. Oklarımızı kullanarak bir anda ne olduğunu anlayamayan haydutları teker teker hakladık. Oklardan kurtulanların sonu kılıçlarımızın ucunda ölmek oluyordu. Güneş battığında ortalık sakınleşmış, ve kampta bizim dışımızda tek canlı kalmamıştı.



4.Bölüm

Babam öldurulelı neredeyse bir ay oldu. Ama sanırım olayların çozumune bıraz olsun yaklaşabildım. Bu gece yine düşümde garip şeyler gördum. Ama uyandığımda kendimi her zamankinden güçlü hissediyordum. Artık Nashkel madenlerine gıdebilirız.

7 Kythorn 1368- Madenın tam yerı ni bilmediğimız ıçin Nashkel ormanla rında çok zaman kaybettık. Orman oldukça tehlıkeli bir yer. Her yerde yapışkan ağlar ve zehirlı dev örümcekler var. Buraya ulaşana dek hiç birimiz ölmedıği için çok şanslıyız. Madenin girışı oldukça ıyı korunuyor. Bır ırmağın ustündeki köprüden tahta duvarlarla çevrılı bir yere geçtik. Köprüde iki muhafızı haklamak zorunda kaldık. İçerıde bizi bekleyen dort kişilik bır başka gurup vardı. Ol dukça güçlülerdi, biz de kopruye doğru çekildık ve peşimizden gelenleri hold person büyüleriyle felç edip işlerini bıtırdik. İçerideki ıki büyücüden biri görünmez durumdaydı. Sonunda büyülerımızın de yardımıyla onların da hakkından geldik. İnce bir geçıtten geçip yüksek bır kulübeye vardık. Çevredekı ve içerideki muhafızları tepeleyip bir asansörle aşağı indik. Etrafta bir deri bir kemık kalmış koleler çalışıyordu, onlarla konuşup ilginç şeyler oğrendik. Burayı Daveorn adında kotü bir büyücünün

yönettiğini ve eskiden madenin sahibi olan dwarf klanından bir savaşçının alt katlarda tutsak olduğunu soylediler. Başka bir tutsak duvardaki bir kapağı gosterek, onun yardımıyla madeni su altında bırakabileceğimızı anlattı. Yalnız, büyucüdeki anahtara gereksinimimiz vardı. Kısa bir araştırmadan sonra alt kata giden yolu bulduk. Aşağıda dwarf savaşçı rahip Yeslick ile karşılaştık. Bize katılmak istedi ama red ettık. Yeslıck'ın yanındaki diğer köleyle konuşup nöbetçilere rüşvet olarak vermesi ıçın 100 altına veda ettikten sonra yeniden yola düştük. Çevredeki muhafızları bıçerek bır alt kata giden merdivenlere ulaştık, burada hobgoblinler vardı, bizı fazla uğraştırmadılar. En alt kata indiğimızde karşımıza çıkan muhafızı hakladıktan sonra, sıkı bır savaş olacağını bildiğim ıçin kendime koruma büyüleri yaptırdım. Üzerimde en ıyi büyülu zırhım ve hız botlarım vardı. Daveorn muhabbeti fazla uzatmadan dırek konuya gırdi, ben de ona oklarımla karşılık verdım. Süreklı oradan oraya ışınlanıp duruyordu ama botlarım sayesinde onu bulup okluyordum. Sonunda iyi bir zamanlamayla rahıbimi gonderip silence büyusu yaptırttım. Hep bırlıkte çevresini sarıp kısa zamanda onu atalarının yanına yolladık. Uzerındeki eşyaları ve anahtarı aldıktan sonra çevreyı araştırmaya başladık. Onun çömezı olduğunu soyleyen birini konuşturduk ve bıze verdiği bilgiler karşılığında canını bağışladık. Batıdaki asansorle en ust kata çıktık ve köleye anahtarı verdik. Irmağın suları hızla madene dolarken üzerımizdekı zırhlar el verdiğince hızla koşup son anda çıkışa ulaştık.

5.Bölüm

Bu kez düşümde kan rengi ırmakların Faerun üzerınde aktığını gordüm. İçimden bir his en kısa zamanda Baldur's Gate kentine gitmemizi soylüyor.

10 Kythorn 1368- Haydut tehlıkesi geçtığı için artık kentin kapıları açık. Scar adında bir muhafız komutanı benımle gorüşmek istedi. Kuşkulandığı bır yeri araştırmamız karşılığında bize ödül onerıyor.

Kent kapısının onunde Quayle adında bır Gnome illusionist cleric ile karşılaştık ve bıze katılmak ıstedi.

Kabul ettım ve onu Garrıck'in yerıne guruba aldım. Sur kapısından gırınce yine o garip yaşlı büyücü Elminster ile karşılaştım. Scar ve Dük Eltan'a guvenebileceğimi söyledıkten sonra anlayamadığım, saçma sapan, imalı sözler etti, ama onu suçlamamak gerek, ne de olsa bın kusür yaşında! Her neyse ona hoşçakal dedikten sonra, saatlerce yürümekten yorgun duştuğumüz aklımıza geldı ve Elfsong hanının tabelasını görunce hiç duşunmeden içeri daldık.

Günlerdir ılk kez ustumde çatı varken yumuşak bir yatakta uyudum.

11 Khytorn 1368 Dun yorgunluktan Baldur's Gate'e yeterince dikkatlı bakamamışım, daha önce hiç bu kadar büyük bır kent görmemiştim. Aslında daha önce hıç kent görmemiştim. Şehirde bır tur atmaya karar verdim. Hanın hemen kuzeyindekı büyücü ılginç şeyler satıyor. Scar'ın söz ettığı kuşkulu ticaret acentası kentın guneyındeki liman bolgesinde, belkı sonra araştırırım. Limanın batısındakı kısımda Baldur's Gate'i koruyan Flamıng Fist askerlerinin karargahı var. Scar genelde orada takılıyor. İçerıdeki askerlerden bırı Duk El tan'ın ust katta olduğunu ve benı gör mek istediğini soyledi. Dük Iron Throne adlı acentadan kuşkulandığını anlattı ve araştırmamı istedi. Adam kuşkulanmakta haksız sayılmaz, bulduğumuz kanıtlar son zamanlarda çıkan belalarla ılgilerı olduğunu gosterıyor. Sonunda demır krizinden, haydut saldırılarından ve köle madencılerden sorumlu olan Iron Throne organızasyonunun merkezini buldum. Kentın kuzey batısında çok katlı büyük bir yapı. İçeri girip kendımi tüccar olarak tanıttım. Iron Throne ileri gelenlerının en üst katta bir toplantı yaptıklarını öğrendim ve yanlarına çıktım. Beni gördüklerine pek sevinmediler. İçlerınden bırı garıp bir yaratığa donuşerek üzerime saldırdı. Buyü kullanıcılarıma hold person, horror gıbi buyuler yaptırarak düşmanları olabıldiğince etkisiz hale getırttikten sonra haklarından geldik. Flamıng Fist karargahına dondum ve düke raporumu verdım. Bana Iron Throne liderlerının eskıden yaşadığım yer olan Candlekeep kalesıne gittiklerini anlattı ve kaleye kabul edılmem için gereken değerlı bır kitabı bana verdı.

6.Bölüm

13 Khytorn 1368- Dükün verdiğı kıtap sayesinde Candlekeep'e girmeyı başardım. Üvey babamın arkadaşları ve eskı oğretmenlerım beni çok sıcak karşıladılar. Yalnız Phylidia oldukça tuhaf davrandı. Iron Throne karargahındaki dovüşten berı hıç dınlenmediğimizden arkadaşlarımı hana goturdum. Winthorp her zamanki gıbı şakacı. Ama sanki onda da garip bır şeyler var gibi...



14 Khytorn 1368- Gördüğüm kabustan ter içinde uyandığımda güneş doğmak üzereydi. Artık bu duşlerin karabasandan ote bir şeyler olduğuna inanmaya başlıyorum. Kaleyi dolaşmaya karar verdik. Sanki buradan bır kaç hafta önce ayrılan ben değılmişim gıbı kendımı Candlekeep'e çok yabancı hissediyorum. Rahıplerin kulubesinde tuhaf davranan bir rahibe rastladık. Sıkıştırınca Baldur's Gate'de karşımıza çıkan yaratık gibı biçim değiştırerek üzerımıze saldırdı. Bu bir doppleganger. Doppleganger'lar beyinlerini okuyup anılarını öğrendiklerı insanları yerler ve biçim değiştirerek onların yerine geçerler. Çevredeki rahıplerle konuşunca onların da bazı şeylerden kuşkulandıklarını anlıyorum. Dediklerine gore her şey Iron Throne tüccarları Candlekeep'e geldikten sonra başlamış. Adamların merkezdekı bınada olduklarını öğrenince oraya gitmeye karar verdik. İçeride



Koveras adında bir yabancıyla karşılaştım, bana Gorion'un yüzüğünu verdı ve tuhaf şeyler soyleyıp gıttı... Tanrılar adına Koveras, Sarevok'un tersi! Sarevok Throne'un başlarından biriydi. Üst katlarda Ulraunt'la karşılaştım. Benı Iron Throne'un lıderlerını öldürmekten tutukladığını söyledi. Onları görmemiştim bıle, ama suçsuz birıne zarar ver mek ıstemediğımden teslım oldum.

15 Khytorn 1368- Bızı hapise tıktılar. Ulraunt idam edılmek üzere Baldur's Gate'e gönderıleceğimı soyledı. Sonra ziyaretime eski dostum Tethtorıl geldı. Suçsuz olduğuma inanınca teleport büyusüyle bızı kalenin altındakı mezarlara ışınladı. Ethercap'lerle dolu bir korıdordan geçtikten sonra, genış bır hole vardık. Burası eski dostlarımın bıçımlerini almış doppleganger'larla doluydu. Koridorun ortasına geldiğimde ise buyülu tuzaklar çalışmaya ve ıskeletler gelmeye başladı. Korıdorun so nunda ıse Elmınster ve Gorıon beni bekliyordu. Kötü bir buyü altında ar kadaşlarımı oldurduğum martavalına inanmadım tabii ve o ıkı doppleganger'ı da oncekılerın yanına yolladım. Biçım değiştiricilerle dolu bır korıdoru daha geçtikten sonra mağara gibı bir yere geldım. Burada bizi bekleyen dört kışi vardı. Illısıonist'imi görunmez yaparak yakınlarına gönderdikten sonra, fireball atan buyülü değnekle onları kavurma yaptırdım. Guneyde bakışları insanı taşa çeviren basilisk denen yaratıklardan ıkı tane vardı. Aynı taktıkle onların da hakkından geldikten sonra çıkışın orada Saverok'un bir adamıyla karşılaştım. Aptal beni buluşacağı kişi sanıp ötmeye başladı. Tyr adına... Guneşı yenıden görmek ne kadar güzel.

7.Bölüm

18 Khytorn 1368- Baldur's Gate'e geri döndük. Scar öldürülmuş, Dük Eltan tuhaf bir hastalıktan olum döşeğınde. Sarevok Grandük olmak üzere ve Amn ile bir savaş başlatmak amacında. Bu arada Flaming Fist askerlerı her yer de bizi arıyor. Çevrede fazla oyalanma dan Iron Throne binasına gıttik. Içeridekiler Sarevok'tan benden bile fazla nefret ediyorlar! Adam suçu üzerimize atmak ıçın diğer lıderleri harcamış ve Baldur'sGate'ı yönetmek için Throne'un tum parasını dağıtmış. En üst katta buyucu bir kadınla karşılaştık ve onu basiliskler öldurduğumüz taktıkle hallettik. Üzerınden Sarevok'un günlüğü çıktı. Günlukten Sarevok'la ikımizin, Faerun'u etkıleyen ılahi(şeytansı) bir gucün parçası olduğumuz sonucunu çıkarttım. Korkarım bu güç katiller tanrısı Bhaal!!! Kadının üstünden çıkan mektuplar beni lağımlara yonelttı. Bınanın en alt katından şarap mahzenıne, oradan da lağımlara ındik. Karşımıza çıkan iki Ghoul'u ait oldukları mezara yolladıktan sonra sağda gordüğümüz ılk koridora saptık ve gizli bır yer altı genelevine ulaştık. İçeride bıraz eğlence arayan soylular ve kibar fahışeler ara sında yanlış yere geldiğımı düşünürken kara pelerınlı bır adam gördüm. Bu Sarevok'un dükleri öldurmesi ıçin kiralandığı katıldı. Onu ve buyücü sevgilisini çevredekı zavallılara zarar vermemek için fireball turu buyüler kullanmadan halletmek zorundaydık. Sıkı bir dövüşün ardından üzerlerini aradık. Sarevok'un Duk ilan edıleceği şolenın davetiyelerini aldıktan sonra yaptığımız dövuşlerin yaralarını sarmak için Elfsong'a geri dondük.

19 Khytorn 1368- Bu gun düklük sarayına gıdiyoruz ama önce buyücuden wand of monster summonıng, wand of fire, anti magic potıon ve invısiblity potıon gibi yararlı malzemeler den alabıldığım kadar satın alıyorum. Yolda bızi tutuklamak ısteyen Flaming Fist askerını öldürmemek ıçın hold person büyüsuyle etkisız hale getirip yolumuza devam ettık. Kapıdaki muhafız bizı tanımadı ve davetıyemizi kabul edıp ıçeri girmemıze ızin verdi. Şölen yeni başlamıştı ve Dük Belt, Sarevok'u kentin yoneticisi ilan etmek üzereydi. Sonra zırhlar içindekı Sarevok konuşmaya başladı. Ulu Tyr, bu adam kan ıstiyor. İşin kötusü şölendeki soylular da onu fanatikçe destekliyor gibı görünüyor. Sarevok birden bizi fark etti ve muhafızları çağırdı, tam o anda ıçeride kilerin çoğu doppleganger'lara dönüşup Belt'e saldırdı. Slow buyüsüyle korkunç hızlarını azalttığımız yaratıkları askerlerin de yardımıyla öldürdük. Dovüşten sonra Belt' e yeni grandük'ünün bir hanın olduğunu açıklıyoruz. Sarevok bızi suçluyor ve hemen tutuklanmamız gerektiğini söyluyor, ama canını kurtardığımız duk onu susturup kanıtımız olup olmadığını soruyor. Ona mektupları gosterince bana inanıyor. Sarevok çıldırıp bize saldırıyor, tam onu köşeye sıkıştırmışken önceden fark etmedığim büyucusü bır teleport büyusüyle kolay zaferi elimden alıyor. Belt'le konuşunca onun da bir takım güçleri olduğunu öğrenıyorum ve bu sayede bize Sare vok'un hırsızlar orgutüne ışınlandığını söylüyor. Belt'in yanındaki büyücü kadın bizi de oraya ışınladı. Merdivenlerden aşağı indik. Sarevok'un yaraladığı kadınla konuşuyorum. Bana yer altında eski bir kentin yıkıntıları olduğunu, ama oraya ulaşmak için geçmem gereken labirentten daha önce kimsenin sağ çıkmadığını anlatıyor. Tyr yardımcımız olsun... Büyücüm pelerininden çıkardığı parşomenden clairvoyance büyusünü okuyor. Onun gösterdiği yollardan golgelerde gizlenebılen öncümü yolluyorum. Çok geçmeden jellie'lerle karşılaştık. Onları hallettikten sonra elinde ya nan bir kılıç taşıyan kara zırhlı savaşçılar karşımıza çıktı. Kara şövalyeleri hurda tenekeye çevırdık. Öncüm bir kaç dakıka sonra geri geldı ve iki tane ıskelet savaşçının yolu kapadığını söyle-



di. Onları oklarla teker teker uzerimize çekip hakladık, ama bızı çok zorladılar. İskeletlerin durduğu yerde tuzak olabileceğinden kuşkulandım ve antı magic iksirını ıçıp oraya yurüdüm. Yanılmamışım, normalde benı kavurabılecek yıldırımlar vücudumun üzerinden zarar vermeden aktı. Ufak bir magic missıle tuzağı dışında başka bir tehdıtle karşılaşmadan kuzey batıdakı çıkışa ulaştık. Burada yerde yatan adamla konuştum. Bana Sarevok'un hocası olduğunu soyledi ve onun planlarını anlattı. Tyr ve Oghma aşkına... Bu adam Baldur's Gate ıle Amn arasında çıkartmayı duşunduğü savaşı Bhaal ıçın bır kurban torenı olarak planlamış! Birden, butun bu ışlerde ona yardım eden yaşlı adamı yattığı yerde kılıcımla parçalara ayırmak için korkunç bir istek duyuyorum. Ama bunu yaparsam onlardan bir farkım kalmaz. Arkamı donup, çıkışa doğru yurüyorum. Sen kazanamadın Bhaal, ben kazandım.

Yeraltı Kenti

25 Khytorn 1368- Doğruymuş. Gerçekten de Baldur's Gate'in altında ölu bir kent var. Yıkık binalarla dolu sokaklardan yürürken, ihtiyar gözlerın beni izlediği duygusuna kapıldım. İlerıde birileri duruyor. Onlar da bizı fark ettı. Benı tanıyor gıbıler. Iron Throne tarafından Sarevok'u öldürmek için kiralanmışlar ve benim kafamın da ek bir ödul getireceğini duşunüyorlar. Sıkı bir savaştan sonra haklarından geldık. Kavgada kaybettiğımiz gücümüzü ıksirlerle geri kazandık ve yolumuza devam ettik. Az sonra sağlam bır yapıya vardık. Bina eski bır tapınağı andırıyor. Hissediyorum, o burada. Büyuk kapı gıcırtıyla açılırken bıldiğim tum tanrılara dua ediyorum. Mermer duvarları ilerideki sunakta yanan ateş aydınlatıyor. Sunağın yanında, zırhlar içinde, kardeşim ve en büyük düşmanım Sarevok duruyor. Tapınağın ortasındakı dev Bhaal sımgesıne basmadan ona doğru yurüyorum. Arkadaşlarım bıraz arkam dan geliyorlar. Karşısında durup ona neden diye soruyorum. İstedıği şey ölu tanrı Bhaal'in yerini almak. Yakında onun yanına gideceksin kardeşim... Kılıcım kınından şarkı söyler gıbi bir sesle çıkıyor. Sarevok ağır adımlarla sunağın merdıvenlerinden iniyor, ıki tarafta da buyücüler büyülerini mırıldanmaya başlıyorlar. İnanılmaz derecede güçlu, defalarca vuruyorum, zırhı paramparça oluyor, ama sankı tanrısal bır kuvvetle dövüşüyor. Sonunda kılıcımı kalbine gomuyorum. Yavaşça dizleri uzerıne çokuyor ve sırt üstü yere yığılıyor. O anda garip bir rüzgar çıkıyor ve Sarevok'un eti ve kemıkleri yavaşça yok olmaya başlıyor. Ta kı zırhından başka bır şey kalmayana dek... Öcünu aldım Gorion.

-Geçen sayıda verdığım taktiklere birını daha eklemek istiyorum. İksirle ya da büyuyle görunmez yaptığınız karakterler, sıhırli değnek kullandıklarında, gerçek AD&D kurallarındakinin tersıne, görunür duruma donmezler. Bu yöntemle son bölümlerdekı dovüşleri kolayca geçebilirsınız.

Ohh beee. Sonunda bıtti. Yer darlığından ötürü yan gorevlerin çoğunu atladım. Ayrıca sanırım oyunu bitırmenin bırden fazla yolu var. İster benımkini izleyın, ıster Forgotten Realms'da kendi yolunuzu çızın. Başka bir FRP yazısında görüşene dek tum iyi tanrılar yanı nızda olsun.

Ozan Simitçiler



Sparkle Banshee ve Savage 3D

Bu ay, Sparkle'dan dört ayrı ekran kartı ve Inca'dan 56600 Fax Modem test ettik.



Voodoo çıpsetli kartların çıkması ıle oluşan 3d piyasası, her geçen gün bir oncekinden daha üstün teknolojiye sahıp bır urunun çıkmasıyla evrimini devam ettiriyor. Bundan 7-8 yıl önce kimsenın hayal bile edemeyeceğı teknolojı ıle geliştirilmiş oyunlar ınsanları şaşırtmaya devam edıyor. Gelişen teknoloji,oyun piyasasının sınırlarını oyle geliştirdı ki bu konu ile ilgili şirketlerden bırı bir urün çıkartsa, diğer şırketler o teknolojiyi örnek alıp neredeyse aynı ozelliklere sahip kendi urunlerini surekli devinim içindeki bilgisayar piyasasına sunuyorlar. Bu ay test ettığimiz ekran kartları da Sparkle'ın ıkı grafik kartı; S3 Savage 3D ve 3Dfx Voodoo Banshee.

3Dfx Voodoo Banshee.,fiyat/performans oranı göz önünde bulundurulduğunda çoğu benzer uründen üstün goruluyor. Direct 3D'nin yanında Glıde Api'sini de desteklemesi neredeyse piyasadaki tüm oyunlara destek verebılmesi anlamına gelıyor ki bu da TNT'lerin uyumsuzlukları göz onune alındığında hayli önemlı bir avantaj. Banshee çip setli kartlar tıpkı TNT'ler gıbi yanında bir ikinci 2D kart gerektirmiyorlar. Çunkü üzerlerınde hem 2D hem de 3D cipleri var bu da son kullanıcı için ıkıncı bir masraf kapısının açılmasını engelliyor. Banshee kartların ışlem aralıklarını kısa tutabılmeleri ise onların en üstun performans veren kartlar olmalarını sağlıyor. Bu bağlamda test ettıgimız Sparkle'ın Banshee'sı gerçekten çok ıyi performans sağladı ve AGP desteğı olmamasına rağmen TNT çıpsetli kartlardan ve Voodoo2'lerden 3D Mark testınde daha iyı puanlar aldı.

Sparkle'ın S3 Savage 3D ise AGP 2X portunu kullanan 8mb'lık 2D/3D cıp setini bir arada kullanan bir kart. Bu kartın fiyat/performans oranı emsalerinden kendını ileri çıkarmasını sağlıyor ancak çipsetin yeni olmaması ve 3D Mark testlerınde Banshee ve TNT'nın arkasında kalması albenisini bır hayli azaltıyor.

Sonuç olarak S3 Savage her ne kadar iyi bir performans sağlasa ve AGP port kullanma avantajı olsa da daha yeni teknolojiye ve performansa sahıp olma şansı varken tercih edilebilirliği düşuk bir kart.

Sparkle'ın Banshee çip setlı kartı ıse sağladığı fıyat/performans oranı ile alış verış lıstesıne alınmayı hak edıyor.

Bilgi İçin : Pasifik Bilgisayar

Tel : (0212) 212 8865

Fiyatı:

Voodoo Banshee : 114 $+KDV

Savage3D : 66 $+KDV

Sparkle 3Dfx Voodoo 2

Tüm bilgisayar oyunlarını yıllarca "Atari oyunları" diye tanımlayanları hatırlar mısınız? Bu tanımlamaya karşı yıllarca savaş verdikten sonra, bu sefer de "3dfx kartları" çıkıverdi karşımıza..

Tum dort çekerl otomobiller Jeep değıldır. "Jeep" de Mercedes, Tofaş gibi bir otomobıl firmasıdır. İşte "3dfx" de aynı JEEP firması gibi 3 boyutlu grafık hızlandırıcı kartlar için ozel çipler üreten bir firma ısmıdır. Daha basıt bır örnek vermek gerekırse, TOFAŞ, bır şirketin ısmidir, aynı "3dfx" gibı. TOFAŞ firması değişik isimler altında otomobiller uretır; Kartal, Tempra, Uno gibi... 3dfx'de degişık isimler altında 3 boyutlu hızlandırıcı işlemcıleri (Chip) üretır. Voodoo, Voodoo2, Voodoo3, Banshee gibi... 3dfx'in urettiği chipleri satın alarak, kendı ürettıklerı kartların üzerine takan, kart ureticisi firmalar vardır. Diamond, Creative Labs, Sparkle gıbı... Bu açıklamaların, 3 boyut hızlandırıcıları pıyasasındakı isım enflasyonu karşısında kafası karışmış oyun severler ıçın yararlı olacağını umarız.

Sparkle'nın Voodoo 2 bazlı 3 boyutlu grafik hızlandırıcı kartı, herşeyden önce, fiyatı ile dikkatleri uzerine çekıyor. Diamond'un 140$ uzerinde sattığı Voodoo 2 çipsetlı kartına karşılık, Sparkle'nın Voodoo2'lı kartı 119$ fiyatıyla beğeni toplayacak gibı gorunuyor.

Tüm oyunlarda doyurucu bir yeterlılık gostermesine rağmen ılerıde yetersız kalması olasılığına karşı başka bır Voodoo2 kartı ile birleştirilerek kullanılmasını sağlayan Scan Line Interleave (SLI) modu, Voodoo2 kullanan kartları rakipleri karşısında bir hayli avantajlı duruma geçiriyor. Sparkle Voodoo2 kartla birlikte gelen mınık ara kabloyla, kartın üzerindekı bağlantı noktasını, başka bır Voodoo2 bazlı kart üzerındekı adaptore bağlayarak 3D hızlandırıcı kart isteyen oyunlara "al sana 3D, bozdur bozdur harca!" demek mum kun olmaktadır.

Sparkle Voodoo2'nin tek zayıf yanı kurulum açıklamaları. Ama zaten gu numuzde 3D kartları anaokul çocukları bile kurabılmekteler, dolayısı ıle uygun fiyatı ve yuksek performansı, Sparkle'nın bu eksiğini kapatıyor.

Bilgi İçin : Pasifik Bilgisayar

Tel : (0212) 212 8865

Fiyatı : 119$+KDV

Sparkle Rive TNT

En sevdiğiniz üç boyutlu oyunun en heyecanlı yerınde duvarın kenarına sindiğiniz zaman duvar kaplamasının bır karesı 320x240'lık ekran çözunürlüğunuzun yarısını goturuyor mu? Cevabını evet ise benden sıze tavsıye, eskimış grafik kartınızı değiştirip bır 3D ekran kart alın. Ustelık pıyasada en kalıtelı 3D ışlemcıler arasında yer alan Rıva TNT çıpsetlı kartları çok hesaplı olarak sunan markalar ver alıyor. Pasıfic bılgısayar tarafından satışa sunulmuş olan bu OEM Rıva TNT kartının ıkı modelı bulunuyor. TV çıkışı bulunan ve bulunmayan bu ıkı model de fiyat avantajının yanında performans olarak ısım yapmış güçlü rakıplerıne kafa tutabılıyor.

AGP'nın ve Rıva TNT ışlemcinin gucünden tam anlamı ıle yararlanan kart uzerinde 16 MB, 8 ns'lık SGRAM bulunuyor. Komple DirectX 5 ve 6 desteğı ıle Direct3D için optımıze edılmış olan MVGA RivaTNT dahili mılyon renktekı 250MHZ'lık RAMDAC arabırımin yanında yüksek performanslı 128 bıtlık 2D/GUI/Dırect Draw hızlandırıcıya da sahıp. DırectShow MPEG 1/2 ve Indeo ıçın video hızlandırıcı görevı de goren kart bir Add-On kart olmadığı için 3D oyunların yanında 2D uygulamaları da en kalıteli ve hızlı bır şekılde kullanabiliyorsunuz. Bunun yanında 16 MB'ın da etkısı ile eğer monıtorunuz de destekliyorsa 1920x1200 çözünurlüklerde 75Hz gibi oldukça uygun bir ekran yenıleme hızında çalışma şansına ulaşabılıyorsunuz.

Paketın içinde kart ve surücü CD'sının yanında bir de WinDVD adında program Bundle olarak gelıyor. Bu program ile DVD filmlerını bılgısayarınızda yazılım ile ızleyebılıyorsunuz. Kartın 120 $ cıvarındakı fiyatı onu piyasada ki en ucuz TNT kartlar arasına sokuyor. Kurulumu da problemsız, gö zu kapalı alabılırsınız. Ama üzerine bır fan eklerseniz daha ıyi olur.

Bilgi İçin : Pasifik Bilgisayar

Tel : (0212) 212 8865

Fiyatı : 120$+KDV

3D Mark Test Sonuçları

Ekran kartı testlerimizde, Futuremark'ın 3D Mark 99 Pro Max programının en son sürümünü kullanıyoruz. Yüksek değerler daha iyi performansı işaret eder.

Testin Gerçekleştirildiği Makine. Intel Pentium I 350 Mhz işlemci, 64 MB PC100 SDRam

		Savage3D	Voodoo Banshee	Voodoo 2	Riva TNT
Araba Yarış.	640*480	40,11 fps	45,57 fps	49,12 fps	54,34 fps
	800*600	31,90 fps	37,92 fps	44,20 fps	47,23 fps
First Person	640*480	37,28 fps	39,54 fps	43,68 fps	50,22 fps
	800*600	29,80 fps	29,78 fps	40,13 fps	46,12 fps
3D Mark Puanı	640*480	2321	2553,25	2610,78	2701,56
	800*600	2030,1	2030,71	2210	2293,12

Inca V.90 Fax Modem

Pentium II'ler ile birlikte ISA genişleme yuvaları terkedilmeye başladı. Daha hızlı olan PCI teknolojisinin ses kartı ve modemlere de el atmasıyla birlikte ISA'nın kısıtlayıcı yapısından kurtulduk. Ama PCI ses kartlarındaki gelişmeler, modem cephesinde kendini gösteremiyor. Bu ay test ettiğimiz Inca da PCI bir modem, ne çok kaliteli ne de yerlerde sürünüyor. Ortalamanın bir performansa sahip ve Inca ile 36000'in üzerinde bir hızla bağlantı yapmak mümkün olmadı. Tabii 56600 bps hızında bir bağlantı için, Internet Servis Sağlayıcının da desteğinin olması lazım ve bu hıza ulaşamadı diye hemen kabahatı modemde bulmak da yanlış olacaktır. ISS hızı, telefon hatlarının doluluğu ve kullanılan hattın dijital olup olmamasına bağlı olarak bağlantı hızı da değişecektir. Inca modemi test ettiğimiz bir hafta boyunca 56600 bağlantıya izin veren bir ISS üzerinden tam 56600 bps'lik bir bağlantı elde edemedik, tabii bu modemin değil birlikte geldiği sürücülerin sorunu da olabilir. Yine de, daha önce kullandığımız modemin de 56600 olduğunu ve standart olarak 44000 bps'nin altında bağlantı yapmadığını söylememiz lazım.

Inca modemin en büyük artısı, fiyatı. Yavaş olmasına rağmen, rakiplerin daha ucuz ve nispeten güvenilir bir bağlantı sağlıyor olması onu düşük bütçeli olanlar tarafından seçilebilir yapıyor. Ayrıca, birlikte geldiği CD'de Internet üzerinde ihtiyacınız olabilecek her türlü program ve eklenti (Realtime G2, Flash vs.) bulunuyor. Bütün gerekli programların bir arada bulunması bir iyi bir şey, ama aynı CD hemen hemen bütün modemlerde bulunuyor. Inca modem'in Türkçe kurulum kılavuzu ile birlikte gelmesi, donanımdan anlamayan ve İngilizcesi yetersiz olanlar için de iyi bir haber.



Sonuç olarak, modem almak istiyorsanız ve çok kaliteli bir şey aramıyorsanız, Inca v.90'ı deneyebilirsiniz. En azından Türkiye içinde güvenilir bir distribütörü var.

Bilgi İçin : Pasifik Bilgisayar
Tel : (0212) 212 8865
Fiyatı : 45 $+KDV

Bu Ay Ne Alalım?

Bilgisayarınıza yeni bir ekran kartı almak istiyorsunuz. Upgrade yapmak veya sıfırdan bir bilgisayar toplamak istiyorsunuz. Ama aklınız öyle bir karıştı ki, CDRom'u kahve altlığı zannetmeye başladınız. Bu Ay Ne Alalım donanımla dumura uğrayanları kurtaracak tek adres. Burada her türden bilgisayar donanımların dan genel kullanım için en çok tavsiye ettiklerimizi bulacaksınız. Bu parçalar sadece fiyatına, performansına veya güvenilir olmasına göre değil, bu üç kriterin hepsi ile birlikte kişisel tavsiyelerimizden de oluşuyor.

Donanım	Marka	Fiyat	Neden Tavsiye Ediyoruz?
Anakart	Abit BH6	95$	5 PCI slotu var, Pentium III'e hazır.
İşlemci	Celeron 300A	71$	En sorunsuz overclock edilebilen işlemci
Bellek	64 MB PC100	85$	128 MB'a henüz ihtiyacınız yok.
Ana Grafik Kartı	Spark e Riva TNT	120$	Hızlı ve güvenilir
Yardımcı Grafik Kartı	Monster Voodoo	285$	Glide isteyen oyunlar için
Harddisk	6,4 GB Quantum Fireball	156$	Her zaman hızlı ve güvenilir
CD-ROM	36 Hızlı Pioneer	50$	Sessiz ve hızlı olması mükemmel.
Monitör	15" CTX	150$	Fiyatına göre oldukça kaliteli
Ses kartı	Sound Blaster Live! Value	93$	Daha iyisini bulabilirseniz, alın
Hoparlör	Cambridge Soundworks	100$	Surround ses sistemi mükemmel.
Modem	Inca Rockwell 56600	42$	Fiyatına göre oldukça güvenilir.
Klavye	BTC 8110	25$	Ergonomik ve iki kişilik oyunlara uygun.
Mouse	Multimedia Winpoint4D	22$	Şık bir görünüş ve inanılmaz rahat kullanıma sahip

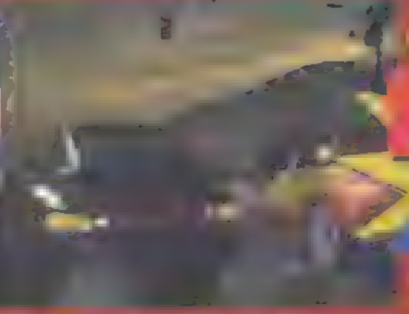


Need For Speed 4

"High Stakes"

İyisi, kötüsü [illegible]







Efendim, önce bir Murat 131 Doğan alırız. Buna çelik jant, koyu cam ve beşbin bilmem kaç vatlık payoer da taktırırız. İş bununla da bitmez, motora turbo takar, egzozu açarız. Son olarak da bagaja beton dökeriz [illegible] yolda durabilsin.

[illegible]

[illegible] ha yapıyorlar ne? Cık cık cık! Neyse yapmışlar bi kere, bari inceleyelim de boşa gitmesin. Yazık olur sonra o emeklere.

Oyunun ilk güzelliği, her zamanki gibi ilk önce Playstation'da çıkması tabii ki. PC versiyonunun da bu yazın sonlarına doğru çıkacağını zannediyoruz.

Electronic Arts, bir sözer [illegible] yarış oyunlarının hodri meydan [illegible] hemen tüm özellikleri yeni NF[illegible] mevcut. Bu oyun gözlerimiz [illegible]

[illegible] başlıyor. Daha burada [illegible] lıyor ve kulakları[illegible] Bi kere ses efektleri [illegible] maz kaliteli olmuş. [illegible] müzikler. [illegible] yapılıp [illegible]

[illegible] lıyorsunuz. Yarış esnasında, bu repertuarınızdaki parçaları kafanıza göre değiştirebiliyorsunuz (L1+R1). Grafik olarak da birçok gelişme var. Rengarenk, tamamen üç boyutlu interaktif parkurlar ve daha da geliştirilmiş ışıklandırmayla teknolojiyi sonuna kadar kullanmışlar.

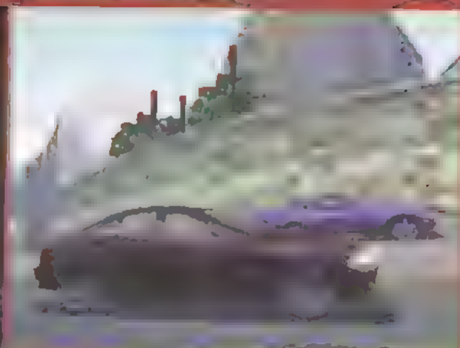
Artık araçlar, havada beş parende, iki de salto atıp tekrar dört teker üstüne düşmüyor. Kontroller de daha gerçekçi. Tarzı Arcade'den simulasyona [illegible] basıp sağ-sol dönüş sinyalleri (L1+[illegible] veya sol), dörtlü ikaz [illegible] istenilen zaman da [illegible] rebilmek (L1+yukarı [illegible] benim çok hoşuma [illegible]

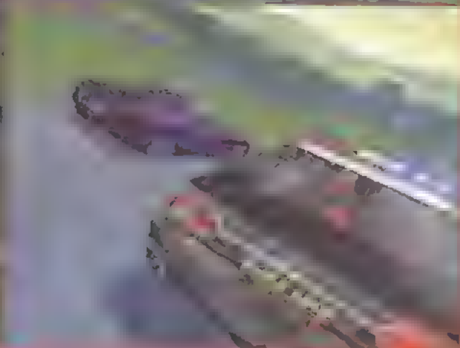
[illegible] ma değmiş doğrusu. Hatları çok daha yumuşak ve gerçekçi olmuş. Ağaçların altından geçerken, arabanın üstündeki yansımaları dahi görebiliyoruz. Geçtiğimiz yerlerdeki kuru yapraklar arkamızdan uçuşuyor, camlar saydam; arabanın içini, sürücüyü ve hareketlerini de çok net görüyoruz. Her şey iyi güzel de, sürücü çok tipsiz olmuş ve nedense hiç vites atmıyor. Araba otomatik vites d[illegible] Dönüşlerde fazla [illegible] gårhklar yola değip kıvılcımlar da çıkarıyor.

Kaportadan daha yeni çıkmıştı yanisi...

[illegible] araçlar hasar da alıyor. [illegible] lar kırılıyor, camlar çatlıyor, tampon parçalanıyor falan (bunlar da TOCA Touring Car' da vardı). Options'dan User Name'e yazdığınız isim de, kullandığınız aracın plakasına yazılıyor. Porsche 911'imizde kendi adınızın bulunduğu bir özel plaka görmek nasıl bir şey? Efendim? Duyamıyorum?

Bu kez trafik ışıklarına da daha [illegible] konulmuş (uçurması eğlenceli oluyor [illegible] ler ters; gidiş soldan. [illegible] nı özenilir bir oyuna [illegible] parıldarken veya [illegible] kıpkırmızı bir havada [illegible] mantık. Analog joystick [illegible] desteği de gelmiş, artık yoldaki her çimseği hissedebiliyoruz. Bir de kötü yönleri var tabii. PC'deki gibi aracın içini görerek kontrol etme özelliği hâlâ yok, çünkü hafıza yetmiyor. Bir de ekranda aynı anda beşten fazla araba olduğunda, gözle görülür bir yavaşlama söz konusu (özellikle Hot Pursuit'te). Geldik oynanışına; Gran Turismo'da olan para mevzuu buralara kadar gelmiş. Başlangıçta en ucuz arabayı alacak kadar paranız var, sonrası sizin ve [illegible] dar kazanacağınıza bağlı (Hayır [illegible] göre, daha para [illegible] seveceksiniz dem[illegible] paralarla ara[illegible] tamir ve [illegible] cedes SLK 230 [illegible] Z3 Roadster 2.8, Chevrolet Camaro Z28, Pontiac Firebird T/A, Aston Martin DB7, Jaguar XKR, BMW M5 (bu da Sinan'ın), Chevrolet Corvette, Ferrari 550 Maranello, Porsche 911, Ferrari [illegible]50, Lamborghini Diablo SV, Chevrolet Caprice (sadece Amerika kısasındak[illegible]





polis araçları), Mercedes CLK-GTR, Mclaren F1 GTR. Son iki arabayı kullanabilmek için tüm turnuvaları tamamlamış olmanız gerekli. Oyunda 6 turnuva, 8 de özel yarış var. Parkurlar da 10 adet olmak üzere Almanya, Fransa, Kanada, İngiltere, İskoçya, Amerika ve İtalya'dan oluşuyor.

Ayrıca bir arabayı satın almadan önce Test Drive'da deneyebiliyorsunuz.

Beyefendiyi tutuklayalım lütfen!

Hot Pursuit'e polisten kaçmanın yanı sıra, bir de polis olma seçeneği eklenmiş. Oyundan bağımsız olan bu bölümde, her tutukladığınız 10 kişi başına yeni ve daha iyi bir polis aracına sahip oluyorsunuz. Toplam 30 kişiyi yakalayınca da, sadece Test Drive'da kullanabileceğiniz bir helikopteriniz oluyor (NFS4 Jailbird). İyi, güzel, ilginç de, helikopter yerden sadece yarım metre havalanabiliyor, bu yüzden arabalarla çarpışıyor, düşüyor, ters dönse bile pervaneleri dönmeye devam ediyor, tekrar kalkıp hasarsız uçuyor, fren yapınca lastik sesi geliyor. Pervaneler duvarın içinden geçebiliyor ve bir şey olmuyor. Eğimli bir yerde havada yan duruyor. Gölgesi bile odun gibi olan bu helikopter oyuna hiç yakışmamış bence. Sanki oyundaki hataları ortaya çıkarmak için özel olarak yapılmış. Ama zevkli olduğunu kabul etmek lazım, bir deneyin.

-Tüm ekiplerin dikkatine! Bölgemizde aşırı hız yapan bir Chevrolet Corvette var. Milletin şapkasını uçurup üzerine çamur sıçratıyormuş lavuk. Bi zahmet tutuklayın.

-Anlaşıldı merkez. Şüpheli, mavi Corvette şu anda görüş alanımda, köprü istikametinde takipteyim. Destek birim ve yola barikat rica ediyorum lütfen.

Önemli not: Türkiye'deki polis arabaları da Porsche veya Lamborghini olsaydı, mutlaka polis olurdum!

Polis için yol kenarında saklanabilecek birçok yer var. Pusuya yatmak için ideal. Araçları yakalamak için önlerine geçip durdurmak gerekiyor. Size yardımcı olacak bir iki güzellik de yok değil. İşte güzellikler: Destek ekip isteme (L1+kare), yola çivili kemer kurdurma (L1+üçgen), barikat kurdurma (L1+yuvarlak). L1+yukarı da sireni açıp kapatır. Polis araçlarının yazılarının ve şekillerinin ülkelere göre değiştiğini de söylemeden edemeyeceğim.

Para kazanabilmek için turnuvalara katılmalısınız. Bazı turnuvalar giriş parası da istiyor. Her yarış sonunda belli bir Bonus paranızı alıyorsunuz. Tamir masrafları bu paradan düşüldüğünde, size zaten pek bir şey kalmıyor. Bir de "güvenli araç kullanma Bonusu" var ki, tahmin ettiğiniz üzere ben bunu hiç alamadım. Zaten gerçek hayatta böyle bir ödül olsaydı, verecekleri son insan ben olurdum herhalde.

Haydi biraz lastik yakalım bebek...

Oyunun en can alıcı noktası ise High Stakes isimli kısmı. Arkadaşınızla yarışıyorsunuz ve kazanan kaybedenin arabasını alıyor!!! O kadar uğraşıp satın alıp döşediğiniz canım arabaları kaybetme riskiniz her zaman mevcut. Kaybettiğiniz takdirde, arabanız sizin Memory Card'ınızdan arkadaşınızınkine transfer oluyor. Aman diyim dikkat, rakibi tanımadan yarışa girişmeyin. Önce bir normal yarışın. Bir iki de öneri; oyunda başarılı olmak için bol bol alıştırma yapın. Yarış esnasında çarptığınız anda "Select" tuşuna basın ki, arabanız zaman kaybetmeden yola geri girsin. Kolay para için de boşuna iki Memory Card kullanıp hile yapmaya çalışmayın. Ben denedim, hiçbir yolla olmuyor. Her kartta en az iki araba olmak zorunda. Hayatta her zaman hile yapamazsınız.

Need For Speed serisinin başından beri ulaşması gereken nokta buydu bence. Piyasadaki Gran Turismo'dan sonraki en iyi yarış oyunu bu. Eğer henüz bir tane edinmediyseniz hemen alın ve arkadaşlarınıza da aldırın, çünkü sizi onlar zengin edecek! Baaaaaaaaaay...

NFS 4

Genel
9
Puan

Syphon Filter

Karanlığı çok iyi kullanın. Eğilin. Night-vision Rifle'ı alın, Zoom'layın, düşmanın kafasına nişan alın ve buum.........manzara nasıl?



Bir grup terörist, dünyayı Syphon Filter adı verilen bir virüsle tehdit etmektedir. Bu virüs sadece seçilen hedefleri etkileyebilmek gibi müthiş bir özelliğe sahiptir. Virüsü kullananlar kimin kurtulup kimin kurtulmayacağına karar vere- [illegible] için de Gabriel Logan isimli gizli ajan görevlendirilir. Logan'ın görevi, uluslararası teröris[illegible] adamlarını [illegible]tır. [illegible] [illegible]lardan [illegible] [illegible]ne ka- [illegible] [illegible]medi; sayı- [illegible]

İşte hayatımızın macerası, daha ne istiyoruz?...

Bir üstten yönetilen operasyon, yanlız başına bir terörist örgütü çökertmeye çalışan bir adam ve yine ölümcül bir virüs; bu hikaye size de biraz tanıdık gelmiyor mu? Metal Gear Solid tarzında, ama bu tarza çok şeyler katan bir oyun Syphon Filter. Grafik olarak Metal Ge- [illegible] yapay zekası da [illegible] Örneğin, ilerledik[illegible] [illegible]şan düşmanı öldürmek zorlaşıy[illegible] [illegible]

Fark ayrıntıl[illegible] [illegible]ntılar da çok [illegible] lambalarını, levhaları vur[illegible] ları ve dev avizeleri indirebiliyorsunuz. Fonlar aktif, ateş ettiğinizde, duvarda delik bile açılıyor. Herhangi bir yerde Zoom yaptığınızda hiç bozulma olmuyor. Hemen hemen hiç grafik hatası da yok. Ara demolar da bir o kadar kaliteli. Oyunun ortamı öyle bir sarıyor ki, kendinizi James Bond falan zannetmeye başlıyorsunuz. Oyunumuz 20 bölümden oluşuyor. Her bölüm içerisinde bize verilen birkaç görevi tamamlamamız gere- [illegible] bulduğumuz (ne hikmetse!?) ye[illegible] lerle değiştiriyor. Farklı görevler iç[illegible] farklı silahlar kullanmak gerekiyor. [illegible] parkta otomatik [illegible] tüfekle önünüze [illegible] Ancak bir davete takım [illegible] katılıyor ve fark edilmek[illegible] mutlaka susturuculu sila[illegible] lısınız ve patırtı yapmamak için nişanlayıp düşmanı kafasından vurmanız gerekli.

Üç ayrı görev şekliniz var:

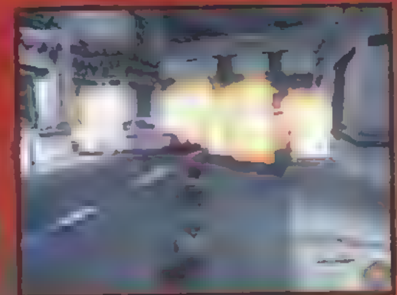
- **STEALTH MISSIONS:** Bu görevlerde hiç kimsenin sizi fark etmesine izin vermemelisiniz.
- **INFILTRATION MISSIONS:** Fark edilebilirsiniz, ama alarm çalışır, ortalık karışır.
- **TIMED MISSION:** Belli bir süreç içeri- [illegible]

Son olarak da oyundaki karakterleri tanıyalım:

- **GABRIEL LOGAN:** Gizli ajan (oyunun esas oğlanı)
- [illegible] ve yardımcımız
- **THOMAS MARKINSON:** Ajansın yöneticisi
- **EDWARD BENTON:** Ajansın yönetici yardımcısı
- **ERICH RHOEMER:** Uluslararası terörist
- **MARA ARAMOV:** Rhoemer için çalışan usta suikastçı
- **JONATHAN PHAGAN:** Pharkom Industries şirketinin kurucusu
- **ANTON GIRDEAUX:** Rhoemer için çalışan silah uzmanı

[illegible] oyunun kendi içindeki TRAINING VI- [illegible] ayrıntılara girmiyorum. Size iyi eğlenceler.



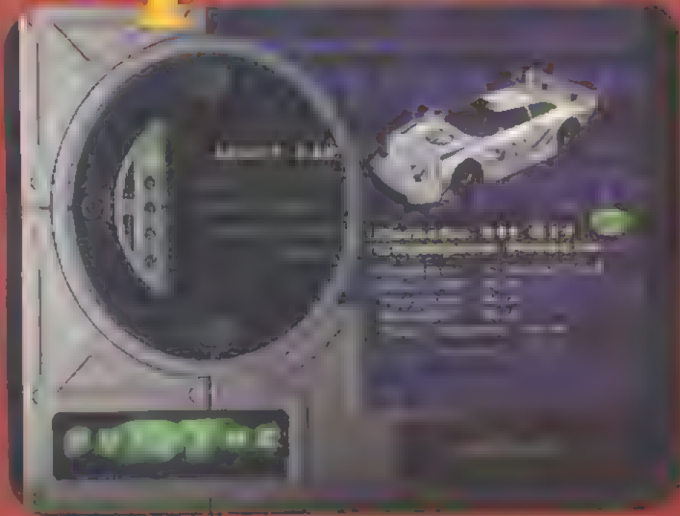




Syphon Filter / Action / CD [illegible]

Genel 8 Puan

Sports Car GT



Eğer hâlâ otomobil yarıştırmaya bıkmadıysanız buyrun o zaman bir başka Electronic Arts yapımı Sports Car GT size hem çok özel bir [illegible] yarışma imkanı sunuyor, hem de para kazanma [illegible]!

P[illegible] [illegible] planmalar [illegible] bunla- [illegible] nuşsunuzdur [illegible] gibi bir stratejiyi [illegible] da uçuş simülasyonu oy- namak imkansızdır, ama öte yandan e- ger dövüş ve yarış oyunlarını seviyorsa nız o zaman sorun yok, bunlardan bol ca mevcut. Tabii yeni nesil PC'ler çok daha yetenekli cihazlar, özellikle grafik ve ses açısından, fakat devamlı upgrade etmek herkesin harcı değil, mesela be- nim hiç değil! Neyse, ne diyorduk? Evet, Playstation için bir yarış oyunu daha piyasaya çıktı, hem de oyun üstü ları Electronic Arts yapımı bir oyun bu, yani NFS serilerinin yapımcıları. Peki siz yarışmaktan bıkmadı- nız mı? Sanırım hayır, o zaman buyurun yeni bir oyuna daha!

GT Nedir, Yenir mi?

Şimdi, bir sürü oyun- da, arabaların arka tam- ponunda, bisiklet reklam- larında felan hep gör- müşsünüzdür GT har- [illegible] lerinin kısaltmasıdır b- harfler. Her yerde ze- pirt kullanılmasına rağ- men, tıpkı Turbo kelime- si gibi, bunun da sadece tek bir orijinal anlamı vardır. Bu kelimeler bir otomo- bil klasmanını temsil ederler, öyle basit bir grup değildir bu araçlar. G[illegible] araçları ilk defa İtalyan otomo[illegible] [illegible] bir aksama sahiptirler, sabit bir [illegible] tasarımları vardır ve klima ve gibi kon- for aksesuarlarından yoksundurlar. Çünkü bunlar yol yarışçılarının araçla rıdır, virajlarda hız kesmeyen, gözü keskin, adrenalin bağımlısı tipler yani. Unutmadan, bu araçların en önemli ö- zelliklerinden birisi de, genelde uzaktan bakıldığında rakip sürücülere pek bir tehdit teşkil etmeyen masum görün[illegible] lere sahip olmalarıdır. Ancak kap[illegible] açıp bakarsanız ya da rakibin solun[illegible] yutarsanız ne ile karşı karşıya olduğu- nuzu anlarsınız. Uzun [illegible] kuşun eti yenmez.



Bir de Yarışı Var Bunların...

GT sınıfı spor arabalar üreticiler i- çin genelde gurur kaynağıdırlar, bir ne- vi teknolojik gövde gösterisi yani. Ha- liyle bunların yarışları da mevcuttur, üstelik oldukça da ilgi çeker, çünkü ya- rı amatör takımlar rahatça bu yarışlara katılabilirler. Bir F-1 yarışına katılmak için milyonlarca dolarlık bütçe- ye ihtiyaç vardır, an[illegible] [illegible] araçlar zaten [illegible] tılan modellerden oluşu[illegible] bi kurallar ve bütçe[illegible] linde modifiye ed[illegible] [illegible] başlayıp, her sezonu birinci bitirmeye ve bir üst sınıfa geç- meye çalışıyorsunuz. Tabii burada işin püf noktası sizin tamamen amatör bir yarışçı olmanız, yani bütçeniz son derece kısıtlı. Öyle takım sponsoruna gidip "baba bana bir takım amörtisör alll!" de- mek yok! Daha iyi parça mı lazım? Çalış ve kazan! Tabii





başka oyunlarda bu konu çok daha detaylı ve iyi biçimde işlendi, ama burada da işlenmesinde pek bir sakınca yok bence. Neyse, başlangıçta bankada 50.000 dolarınız oluyor. Peki bu parayla adam gibi bir iş kurup, evlenip, torun torba sahibi olmak yerine ne yapıyorsunuz? Gidip bir araba alıp yarışlara katılıyorsunuz, zabıt batıyor sahir. Bir arabaya yaklaşık 40.000 papel saydıktan sonra düşüp bayılıyor musunuz? Ne gezer, bu defa da elde kalan parayla daha iyi frenler mi, yoksa performans egzos mu alsam diye düşünmeye başlıyorsunuz, tam dayaklık adam bunlar.

Kazanana Para da Veriliyor!

Tabii sonra bir de işin ince ayar kısmı var, aracı piste göre ayarlamak her zaman önemli bir husustur. Sonra kalkıp yarışa katılmak ve tabii kazanmak, ilk üçe girenlere çok güzel para veriyorlar. Diğerleri kenardan burnunu çeke çeke bakmakla yetiniyor. Tüm bunların amacı ne, para kazanmak. Be adam, elinde bir sürü para vardı zaten, niye riske giriyorsun? Hehehee. Risksiz hayat acısız kuru fasulye gibidir, belki karnınızı doyurur ama ne yediğinizi bilmezsiniz. Tabii kimine göre risk banyonun patlamış ampulünü değiştirmek, kimine göre de varını yoğunu bir araba yarışına yatırmaktır, orası artık size kalmış. Fakat yarışlar ilerledikçe işler daha da zorlaşacaktır. Şimdi gelelim oyunun iyi ve kötü yanlarına. Öncelikle grafikler fena sayılmaz ama mesela NFS 3 ile kıyas kabul etmez, yani daha iyi olabilirdi. Araç dinamiklerine gelince, hem iyi, hem de kötü şeyler var. İyi, çünkü araçların yol tutuşları bir hayli gerçekçi olarak yansıtılmış oyuna, onda bir kusur bulamadım. Kötü, çünkü 200 ile giden bir araba duvara kafadan gömünce DRANKK diye bir ses çıkarıp olduğu yerde kalmaz, aksine sardalya konservesine döner, yani kazalar hiç gerçekçi değil. Araçlar oyunda hasar alabiliyorlar, bunun sonucu olarak etrafa parçalar felan dökülüyor, ancak dış görüntülerinde pek bir deformasyon olmuyor, yani burası da eksik kalmış. Araç bir yerlere çarpıp hasar aldıkça aracınız daha da yavaşlıyor, ancak bunun dışında birşey olmuyor. Yani duvara kafadan yapışınca sadece son süratiniz on mil kadar düşüyor, benim bildiğim motor doğruca bagajdan çıkar.

Sonuncuya Birşey Vermiyorlar Yaw!

Ses efektleri ve müziğe gelince, bir defa sesler biraz/bence düzenlenmemiş gibi geldi bana, yani çok daha iyi olabilirdi. Müzikler ise birbirinin benzeri tekno parçalardan oluşuyor, eğer bu türü seviyorsanız sorun yok, aksi takdirde kapatın gitsin. Oynanışa gelince, burası oldukça iyi tasarlanmış, genelde bu tür oyunları doğru düzgün oynayabilmek için analog pad felan gerekir. Ama bu oyunu sıradan bir dijital pad kullanarak rahatça oynayabiliyorsunuz, bu açıdan benzer pekçok oyundan daha iyi. Genel olarak ele aldığımız zaman, Sports Car GT gerçekçi bir simulasyondan ziyade, eğlenceli bir Arcade havasına sahip. Bu hiç kötü birşey değil, tabii eğer gerçekçilik takıntınız varsa o zaman bu durum canınızı sıkabilir. Fakat eğer eğlenceli, fazla kafa yormayan ve ikı kişiyle oynanabilen iyi bir yarış oyunu istiyorsanız, bu verdiğiniz paraya değebilir. Tabii sonuçta karar size kalmış, unutmayın ki piyasadaki tek yarış oyunu da bu değil. ■



Sports Car GT

Genel 8 Puan



Hilekar

İşte yeniden bol miktarda hile ile karşınızdayız, fakat unutmayın ki hilesiz oyun bitirmek kadar zevkli pek az şey vardır dünyada...

Army Men 2

Burada hile yapabılmek için oncelikle oyun esnasında "\" tuşuna basarak hile konsolunu açın. Daha sonra "!when all else fails..." kodunu girin ve Enter tuşuna basın, böylece hile moduna geçmiş olacaksınız. Aynı yerden aşağıdaki kodları girerek belirtilen etkileri el de edebilirsiniz:

!a better tomorrow - Vulcan topu
!armageddon - Armageddon
!doctor doctor - Tam sağlık
!acme discs - Mayınlar
!beautiful nikita - Suikast tüfeği
!fourth of july - M80
!gnomish inventions Patlayıcılar
!geronimo! - Hava saldırısı
!i give up - Görevi kaybettirir
!jumpjets - Uçma yeteneği verir
!i have a rock - El bombaları
!ninja arts Görünmezlik
!paper dolls - Paraşütçüler
!pooper scooper - Mayın tarayıcı
!rubber cement - İlkyardım çantası
!santini - Ölümsuzluk
!spidey senses tingling Tum haritayı açar
!veni vidi vinci - Görevi yeniden başlatır

Beavis & Butthead Do-U

Bu oyunda gızli bir hile menüsü mevcut, buna ulaşabılmek için oyun esnasında klavyeden "gosanta" yazın ve daha sonra da F2 tuşuna basın. Açılan menüden oyunun hilelerine ulaşabilirsiniz.

Big Game Hunter 2

Bu oyunda hile yapabilmek için aşağıda verilen tuş kombinasyonlarını oyun esnasında kullanmanız yeterlidir:

Otomatik kamera: Control ve Alt tuşlarına basılı tutarak C tuşuna basın. Bu kamera size avın olduğu yerleri gösterecektir.
İyileşme: Control ve Alt tuşlarına basılı tutarak H tuşuna basın. Tam sağlık alacaksınız.
Hedefleme yardımı: Control ve Alt tuşlarına basılı tutarak B tuşuna basın. Hedef kutuları size uygun nişan noktalarını işaret edecektir, kırmızı bölgeler en iyisidir.
Ruzgarı açma-kapatma: Control ve Alt tuşlarına basılı tutarak W tuşuna basın.
Kar: Control ve Alt tuşlarına basılı tutarak S tuşuna basın.
Yağmur: Control ve Alt tuşlarına basılı tutarak R tuşuna basın.

Commandos - BTCOD

Görev Kodları:

Dying Light- none
The Asphalt Jungle- 8K2IX
Dropped out of the Sky- 9R291
THor's Hammer- 44G9J
Guess who's coming tonight- 4HSAB
Eagle's Nest- J8TSN
The Great Escape- LUK2L
Dangerous Friendships- DUSLZ

Madden '99

Grand Theft Auto London 1969

Bu oyunla ilgili hile kodları aşağıda verilmiştir, isim yerine yazarak kullanabilirsiniz:

6661970 = Sonsuz hak verır
tourettes = Sonsuz hak ve * tuşuna basıldığında tum silahları verır
flashmotor = Tüm seviyeleri açar
travelcard = Tüm seviyeler ve sınırsız hak verır
deathtoall = Sonsuz hak ve * tuşuna basıldığında tüm silahları verır
averyrichman = 999999999 puan verir
uaintnuffin = 999999999 puan, tum sılahlar ve * tuşuna basıldığında tum malzemeleri verır
psychadelic = 999999999 puan ve * tuşuna basıldığında tüm silahları verır

Jazz Jackrabbit 2: The Secret Files

Aşağıda bu oyunla ilgili kodlar verilmiştir:

jjgod - Ölümsüzluk
jjinv - Olümsuzluk
jjguns - Tüm silahlar
jjammo - Tam cephane
jjfly - Uçma yeteneği
jjk - İntıhar
jjshield - Güç kalkanı
jjnext - Bölum geçme
jjcoins - Para verır
jjgems - Mücevher verir
jjending - Ana menuye döndürur
jjq - Windows'a döndürür
jjmorph - Her yazışta Jazz bir başka karaktere dönuşür
jjnxt - Sonraki seviyeye geçme

Madden 99

Stadyumlar

EA STADIUMS - EA Stadyumu
DOGPOUND99 - Cleveland Stadyumu
NOTAFISH - Old Miama Stadyumu
THEHOGS - RFK Stadyumu
SOMBRERO - Old Tampa Bay Stadyumu
FOR RENT - Astrodome
OURHOUSE - Tiburon Stadyumu
STICKEM - Orıgınal Oakland Stadyumu

Teams:

WELCOMEBACK - '99 Cleveland Browns
BESTNFC - NFC All Star Takımı
AFCBEST - AFC All Star Takımı
BOOM - Madden '98 Takımı
IMTHEMAN - En ıyiler
PEACELOVE - 60'ların takımı
BELLBOTTOMS - 70'lerın takımı
HEREANDNOW - 90'ların takımı
TURKEYLEG - Madden tüm zamanların en iyileri
THROWBACK - 75. Yıldönümü
GEARGUYS - NFL Saha Görevlileri

Requiem: Avenging Angel

Bu oyunda hıle yapabilmek için tüm yapmanız gereken ENTER tuşuna basarak komut konsolunu açmak, oradan hileleri girebilirsınız. Hıleler ve ne işe yaradıkları aşağıda verilmıştır:

csmılton - Hile modunu aktif hale getirir
csstıgmata - Medlab giriş kartı verir
csshroud - Tam zırh ve sağlık verir
cshealth - Tam sağlık verir
csrosary - Malzemelerı verir
csammo - Cephane verır
csguns - Tüm silahları verır
csyhwh - Ölümsüzlük verir

X-Wing: Alliance

İlk önce IMACHEATER yazın, sonra aşağıdakı kodları gırebılirsiniz.

EWOKSRULE - Vurulmazlık.
MASTERYODA - Sonsuz cephane.
KILLMENOW - Bolumü kaybetme.
THETASTEOFVICTORY - Bölümu kazanma.
HYPERMETO## - ## numaralı bölume geçme.

Rapanui

Bu oyunun seviye kodları aşağıda verilmıştır:

1. FIRST	2. CLOUDS
3. FOREST	4. VENUS
5. CONTACT	6. BUCKET
7. TEEPEE	8. CANYON
9. SMOKE	10.THUNDER
11. BUBBLES	12. FANTASIA
13. TORNADO	14. FIREFLY
15. HORIZON	16. SHORE
17. SHELLS	18. PISTOL
19. DUNES	20. DOWNTOWN
21. LAGOON	22. BASKET
23. ALIEN	24. NEBULAR
25. DRIVE	26. VISION
27. MELTING	28. FLOOD
29. COLORS	30. TORCH
31. CHASM	32. DAYLIGHT
33. MOUNTAIN	34. DESERT
35. HARBOR	36. VOLCANO
37. CRATER	38. SPRING
39. TRIBES	40. INDIANS
41. BONES	42. ALUMINUM
43. PARANOIA	44. BUNNY
45. METEOR	46. TROUT
47. RIVER	48. CLIFFS
49. CHIMNEY	50. REACTOR

Sports Car GT

Ana menüde "ısı-cheeseman" yazarak hıle modunu açın.
Hile modu açıldıktan sonra şu hilelerı gırebilirsiniz.
isi-plague - GT3 Ligi
isi tbone - Bütün yarışlar ve araçlar açılır.
isi-aardvark - Para kazandırır.
isi-corsica - Arabanın bütün parçalarını tam güç yapar.
isi-delicate - Araba çok narın olur.

South Park

Bu oyunda hıle yapabılmek için sırasıyla şunları yapın, once oyun esnasında ESC tuşuna basın ve çıkan menuden OPTIONS seçeneğine tıklayın. Sonra bu ekranın alt sol koşesıne tıklayın ve aşağıdakı kodlardan istediğinizi klavyeden gırin:
EGOTRIP - Kocaman kafalı düşmanlar.
BFEFCAKE - Ölümsüzlük.
SWEET - Tüm silahlar ve sınırsız cephane.
FRAMERATE - Framerate sayacını açar.

Rival Realms

Burada hile yapabilmek için önce ENTER tuşuna basarak hile satırını açın, sonra kodu yazın ve tekrar ENTER tuşuna basın. Aşağıda tüm hileler ve ne işe yaradıkları verilmiştir:

SEE ALL: Tüm harıtayı açar.
HIDE ALL: Sadece keşfedilmiş bölgeleri gösterir.
GIVE ME GOLD: 1,000 altın verir.
GIVE ME WOOD: 500 odun verir.
GIVE ME FOOD: 100 yiyecek verir.
MAKE ME INVINCIBLE: Birimlerinızı ölümsüz yapar.
MAKE ME VULNERABLE: Birimlerinizi ölümlü yapar.
LEVEL #: O anda oynadığınız görevi bitirip # nolu görevi başlatır.
STAR ME UP: Seçili birimin tecrübe puanını artırır.
UPGRADE ME: Seçili birimlerın donanımını geliştirir.
HEAL ME: Seçili birimi tamamen iyileştırir.
MAKE ME VICTORIOUS: Oynadığınız görevı kazandırır.
NAME: Seçılı birimin adını değiştirmenizi sağlar.

TOCA 2

Adınızı TOPDOWN olarak girin. "Cheat Mode Enabled" denildiğını duyacaksınız. Ondan sonra bir GTA tipı araba seçebileceksiniz. Ayrıca, aşağıdaki isimleri de gırebılırsınız.
HANGOVER - Mekanlar bulanık gozükür..
DOUBLE - Bütun pistler.
CARTASTIC - Bütun arabalar.
OUCH - Savaş modu.
RUBBER - Çarpışmalar sızi sıçratır.
HIGHJUMP - Düşuk yerçekımi.
HANGOVER - Ufuk çizgisi bulanıklaşır.
SKINNY - Sadece tekerlekler gozukur.
SKATES - İki kat hız, fren ve yol tutuşu.

Resident Evil 2

Bu oyunda sonsuz cephane alabilmek için önce silahları kuşandığınız envanter ekranına girin. Orada sırasıyla şu tuşlara basın: Yukarı, yukarı, aşağı, aşağı, sol, sağ, sol, sağ, nişan alma tuşu.



Hilekar

Colin McRae Rally

Bu oyunda hile yapabilmek için, isim sorulduğunda aşağıdaki kodlardan birini girin:
Openroads - Tüm pistleri açar
Diddycars - Micro Machine arabalar
Tinfoiled - Krom kaplama otomobil
Moonwalk - Düşuk yerçekimi
Skcart - Tersıne pistler
Trolley - 4 tekerden kumandayı açar
Peasouper - Oyuna sis ekler
Buttonbash - Hızlanmayı artırır
Heliumnick - Yardımcınızın sesine ınce ve komık bir ton verir
Directorcut - Replay esnasında farklı kamera açılarını devreye sokar
Kıtcar - Turbo verir
Moreoomph - Motor gücünüzü ikiye katlar
Blancmange - Jöle otomobil
Hovercraft - Araçların yerden az yukarıda süzülerek gitmesini sağlar

Dead in the Water

Aşağıdaki kodların hepsı ana menüden girilmelidir. Bir kodu girebilmek ıçın önce kare ve O tuşlarına aynı anda basın, eğer doğru yaptıysanız bir tavuk sesi duyacaksınız, ardından istediğiniz kodu girebilirsiniz:
Tüm pistler: L2, L2, R1, L1
Tavuk modu: R1, R1, R2, L2
Ters pistler: R2, R2, L1, L1
Ölümsüzluk: R2, L2, R1, R2
Dev dalgalar: R2, L1, R1, R1
Level 2 tekneler: R2, R1, R1, L1
Level 3 tekneler: L1, R2, L2, L1
Radio-kontrollü tekneler: L1, L1, L2, L1
Sınırsız füze: L1, R1, L1, L2
Sınırsız özel silah cephanesi: R1, L1, L2, L2

GEX 3: Deep Cover Gecko

Bu oyunda ölümsüz olabilmek için oyunu dondurun ve L2 tuşunu basılı tutarak sırasıyla aşağı, yukarı, sol, sol, üçgen, sağ, aşağı tuşlarını girin.

Deadly Skies

Bu oyundaki gizli uçaklara ulaşabılmek için uçak seçim ekranındayken aşağıdaki tuş kombınasyonlarını kullanın:
F19: Yukarı, aşağı, R1, O, kare, sol, L1
F117: Kare, R1, R2, kare, yukarı, kare, L2
Aşağıdaki kodları ise oyun esnasında girin:
Laser: Sol, yukarı, sağ, üçgen, Select, sol, sağ, X
Homıng Missiles: Sağ, aşağı, sol, yukarı, uçgen, Select, R1, R2, X
Seviye seçimi: Ana açılış ekranındayken L2, L1, uçgen, yukarı

Bravo Air Race

Bu oyunda ikı gizli uçak mevcut, F-16 ve Stealth Jet. Bunlara ulaşabilmek ıçin oncelıkle ikıncı bir game pad cihazınızda takılı olmalı. Ikinci pad uzerindeki R1 ve L2 tuşlarını basılı tutarak hızla 20 defa Select tuşuna basın. Bunu tam açılış ekranında yapmalı ve skor tabelası geçmeye başlamadan önce bitirmiş olmalısınız. Eğer doğru yapabilirseniz elektronik bir sinyal duyacaksınız ve yenı uçaklara da uçak seçim ekranından ulaşabılırsiniz.

S.C.A.R.S.

Aşağıdaki kodları oyunun Password ekranından gırmelisiniz:

GLASSX: Crystal grand prix
DESERT: Crystal grand prıx ve 6 nolu araç (Scorpıon)
ROCKYY: Crystal ve Diamond grand prıx
RATTLE: Crystal + Diamond grand prıx + 6 ve 7 nolu araçlar (Scorpion &Cobra)
ZDPEAK:Tum grand prıx
XPERTS:Tüm grand prıx + Mirror modu
RUNNER:All the grand prix + Mırror mode + 8 nolu araç (Guepard)
MYSTER:Tüm grand prıx + Mırror modu + 9 nolu araç (Panthere)
ALLVID:Tum grand prix + Mırror modu + tüm araçlar

Exector

Aşağıda verilen kodları Password ekranından girerek farklı sevıyeleri oynayabilirsiniz (aralardakı "_" işareti boşluk anlamında kullanılmıştır):
1 - 35314_DF
2 - FBE_723_F
3 - 8759_AB_3
4 - 9_A_969_C_0
5 - 1_FEBD_7_B

Hybrid

Burada aşağıda verilen kodları Password ekranından girerek belirtilen etkilerden faydalanabilirsiniz:
Sınırsız cephane:
#W@NN@CH#@T69696969*
Tüm harita:
B#RTH*W@RK*S#X*D#@TH
Seviye seçim:
#W@N@W@RP6969696969

Wild 9

Aşağıdaki kodları girebılmek için once oyunu dondurun ve sonra sırasıyla verilen tuşlara basın:
Seviye seçimi: Yukarı, sol, aşağı, R2, sağ, kare, X
Tam sağlık: R1, üçgen, L1, sol, üçgen, O, X
Kızıl ışın modu: Sağ, yukarı, sol, O, yukarı, O, O
On adet füze: X, O, R1, sağ, üçgen, X, uçgen
On adet bomba: R1, X, R1, sağ, kare, sağ, kare

Crow: City of Angels

Oyunu farklı modlarda oynayabilmek için aşağıdaki kodları Password ekranından girin:
Skınny Mode: Üçgen, üçgen, X, kare, O, O, kare, X, üçgen, üçgen
Debug Mode: Kare, X, kare, O, üçgen, üçgen, O, kare, X, kare
FMV: Üçgen, uçgen, O, O, O, O, O, O, üçgen, üçgen
Long Neck Mode: X, O, üçgen, O, kare, kare, uçgen, O, X, O

Ayın Filmi ve Kitabı

Son bir ay içinde izleyip okuduğumuz en iyi film ve kitaplar.

Güz alaca karanlığının ejderhaları

Margaret Weis & Tracy Hickman

Epik fantezi edebiyatı elli yıllık kısa(!) bir gecikmeden sonra ülkemize girebildi. Yüzüklerin Efendisi'nin başarısından sonra bu türden pek çok roman dilimize çevrilmeye başladı. Konuya yabancı olanlar için ufak bir açıklama yapalım; Fantezi tarzı edebiyat, cüce, elf, goblin ve ejderha gibi fantastik yaratıkların yaşadığı, büyünün yaygın olduğu, genelde ortaçağ havasına sahip, düş ürünü dünyaları konu alır. Anlattıklarım size çocukça mı geliyor? Okumadan bir yargıya varmayın. Zaten bir kez okuduğunuzda ya kendinizi düş dünyasının içinde kaybedersiniz ya da nefret edersiniz. Sırf insanları böyle iki zıt kutba itebildiği için bile bu edebiyat türü üzerinde durmaya değer. Arkabahçe Yayınları'ndan çıkan, Güz Alaca Karanlığının Ejderhaları, ünlü TSR şirketinin yarattığı Ejderha Mızrağı (Dragon Lance) gezegeninde geçmesiyle benzerlerinden ayrılıyor. Yukarıda söz ettiğim özelliklerden bu dünyada da bol miktarda var. Roman bir gurup eski arkadaşın buluşmasıyla başlıyor. Öykünün Kahramanları henüz doğmadan, Dragon Lance büyük bir afet yaşamış ve tanrılar bu afet sırasında dünyayı terk etmişlerdir. Yarımelf Tanis ve arkadaşları, eski tanrılardan ilahi bir işaret bulmak için birbirlerinden ayrılıp, beş yıl boyunca sonuçsuz bir aramaya girişirler. Yeniden bir araya geldiklerinde çok değişmiş olduklarını fark ederler, ama hiç biri amaçlarına erişememiştir. Haberleri yoktur ama başkaları bir tanrıçayla iletişime geçmiştir. Kötü bir tanrıçayla... Bence kitabın en başarılı yönü karakterler. En çok da hastalıklı, herkes tarafından dışlanan, soğuk ve hesaplı, ancak beklenmedik biçimde dürüst olan büyücü Raistlin hoşuma gitti. Romanın anlatımı oldukça sürükleyici. Atmosferi ise mükemmel diyebilirim. Ancak sanırım kurguda bir hata var. Nasıl oluyor da Nehiryeli'nin yıllarca aradığı yere gurup iki günde ulaşabiliyor? Her neyse, bu ufak kusura karşın, sonuçta çok iyi bir yapıt.

Not: Aldığımız duyumlara göre (beni keklemedilerse) TSR'ın AD&D oyun setinin yakında Türkçeye çevrilmesi olasılığı var.



Practical Magic

Genellikle duygusal filmleri pek sevmem (tabii bu duygusuz bir erkek olduğum anlamına gelmiyor) ama işin içinde Sandra Bullock oldu mu bütün alışkanlıklarımı bir kenara bırakabilirim. Hayatımda gördüğüm en sevimli, en güzel ve (diğerlerine göre) en mütevazi aktris olan Sandra, güzelliği kadar oyunculuğuyla da son zamanlarda isminden çokca söz ettirdi. Tabii, Aşkın Büyüsü (Practical Magic)'deki rol arkadaşının Nicole Kidman olması beni zerre kadar ilgilendirmiyor, ama aranızda onu sevenlerin de olduğunu çok iyi biliyorum (hatta bir tanesi sağımdaki masada oturuyor).

Aile geleneğine uygun olarak cadı olan Owen kızkardeşler, büyük büyük anneannelerinin yaptığı bir büyünün lanete dönüşmesi yüzünden çok acı çekmektedir. Lanete göre, bir Owen kadını bir erkeği gerçekten severse, erkek çok geçmeden ölecektir. Tabii bu, kızkardeşleri aşık olmaktan alı koymamaktadır. Daha aklı başında (ve güzel) olan Sandra Bullock kocasının iki yıl içinde ölmesi ile tekrar büyüdüğü eve teyzelerinin yanına döner. Küçük kardeşi Nicole Kidman ise olabilecek en bela erkekle beraberdir. En sonunda adamdan kurtulmak için ablasının yardımını ister, ama adamın içkisine kattıkları ilacın dozunu kaçırınca adam ölür. Ama esas sorun, iki kızkardeş adamı tekrar canlandırmak için yasak bir büyüyü yaptıktan sonra başlar.

Neyse, bütün konuyu anlatıp zevkinizi kaçırmak istemem. Dediğim gibi, duygusal bir film olduğu için Aşkın Büyüsünü pek sevmemem gerekirdi ama öyle olmadı. Belki başrolde Sandra Bullock'un olmasından, belki oldukça sevimli ve rahat bir film olmasından, belki de bahar mevsiminde olmamızdan kaynaklanıyor ama Aşkın Büyüsü'nü sizlere tavsiye etmem gerektiğini hissediyorum. Büyü mü yapıldı bana ne? (saçmalama -BLX)

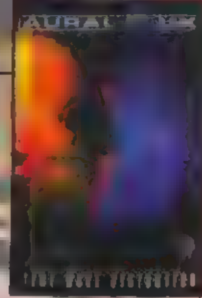


Ayın Albümleri

Burada her ay farklı türlerde en iyi albümleri inceliyoruz.

Burada Türk/Yabancı ayrımı yok, sadece güzel olana yer var.

Aural Flux-Time Wave Distortion

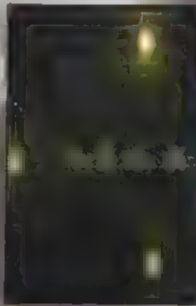


Dance techno ve elektronik müzik dalları üzerine çalışmak üzere kurulan Deepnetic Records, Hammer Müzik'in bir alt kuruluşu. İşte Deepnetic Records'dan çıkan ilk albüm de Deep Dance/Club tarzında çıkmış aynı zamanda bu albüm kendi tarzında yayınlanan ilk albüm. Uzun süredir profesyonel olarak Dj'likle uğraşan ve çeşitli kulüplerde programlar yapmış olan Anti-Feel ve Max isimli iki DJ'den kurulu olan Aural Flux'ın ilk albümünün adı Time Wave Distortion. On parmağında on marifet grup elemanları kendi kapaklarını da kendileri hazırlamış. Özellikle Club'larda sabahlara kadar dans etmekten en azından bu keyfi evde tek başına yaşamak isteyenler için ideal bir albüm. Are you ready to fly?!!!

Cenotaph-Puked Genital Purulency

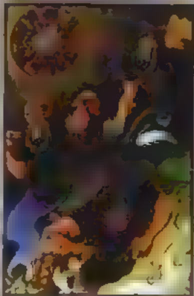


Uzun zamandır beklenen albüm elimde. Muhahhahaha. İyi bir Death/Grind albümünden beklentileriniz nelerdir? Brutal ve inanılmaz low guttural vokaller? Sert ve keskin gitar riffleri? Güçlü bass bölümleri? Davul setini ölümüne döven bir davulcu? Çok teknik ve melodik müzik? Hasta şarkı sözleri? Mükemmel bir prodüksiyon? Müziğin vahşetini yansıtan kanlı bir kapak tasarımı? İkinci albümleri Puked Genital Purulency ile Cenotaph yaptığı müziğin hakkını fazlasıyla veriyor. Bunun karşılığını da ta biz ki gerek yurt içinde gerek yurt dışında yeteri kadar geri alıyor. Ne diyebiliyim. Yürü Cenotaph, seni kim tutar...



Sterile Noiz Klan

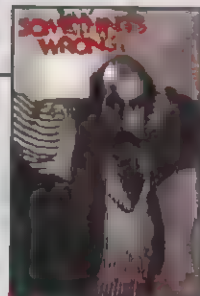
Şu son günlerde geçirdiğim en güzel dakikalar müzik sayfasına yazmak istediğim albümleri dinlerken geçirdiklerimdi. Bilmem farkettiniz mi ama bu ay ki albümlerin hepsi yerli mahsul ve hepsi kendi türlerinde ya tek ya da en iyi diyebileceğim albümler. İşte Sterile Noiz Klan'ın Fix albümü de bole bişi (reklamla karışmasın). Industrial tarzda müzik yapan bu grup çok yeni, daha 1,5 senelik, olmasına rağmen üyelerinin müzik yaşamları çok eskiye dayanıyor. Bu albümde industrial, hardcore ve ambient karıştırıp dinlenmesi kadar tadı da güzel bir sound ortaya çıkarmışlar. Bu kadar albümden sonra herhalde bu yaz sıkıcı geçemez.



İzmir'den Yükselen Öfke

Özellikle son zamanlarda Türkiye'de oldukça rağbet görmeye başlayan Hip-Hop türünde yeni bir albüm çıktı piyasaya. İzmirli Hip-Hop üçlüsünün ilk albümü kendileri ile aynı ismi taşıyor. Kara Öfke. Yaptıkları müzikle bu türün babaları arasında yer alan Cypress Hill'i andıran grup parçalarında kullandığı Türk Halk Müziği ve Arabesk (bence Türk Rap'i) sample'ları ile çok iyi bir sound yakalamış. Öldürücü olarak nitelendirilebilecek ritm ve melodilerin üzerine agresif sözler serpiştirilmiş. Albüm kapağı ile almaya gittiğinizde ilginizi metrelerce öteden çekeceğine eminim.

Something's Wrong



Gerçekten yaw! Burada bir yanlışlık var ama acaba nedir? Heheh... Buldum işte kapak süper. Her geçen gün genişleyen Türk Hardcore piyasasına bir kaset çıkartarak katkıda bulunan Ankara'lı grup, bu sayede zaten varolan ününü bir de kaset ile süslüyor. Proud Of It isimli albümleri üzerinde uzun süre çalışan grup üyeleri, hazır havalar ısınmış, insanlar coşmuşken artık çıkartalım şu kaseti deyip, vitrinlere yerleştirmişler. Albümde yakalanan sound ve parçalar gerçekten çok kaliteli. Bu iş sadece Türkiye'de bitmez. Ama albüme ası farklı bir hava katan iki gitariste sahip olmaları ve ikinci vokalist Efe'nin Hip Hop ve alternatif tarzda yaptığı vokaller. L



Online Gaming

Herkese selamlar, nasılsınız görüşmeyeli? Emi nim iyisinizdir (En azından dergideki değişiklikleri görünce iyi olmuşsunuzdur). İlk ayki yazımda sizlere çok temel bilgileri verdikten ve Kalı Server'ı tanıttıktan sonra, bu ay da Quake1, Quake2, Starcraft ve Diablo'yu Internet üzerinden nasıl oynayabileceğinizi açıklıyorum.

Quake1: Quake 1 şu an dünya üzerinde en çok oynanan oyun olma özelliğini devam ettiriyor. Çıkış tarihinin üs tünden uzun zaman geçmiş olmasına rağmen, piyasaya Quake1'cileri tatmin edebilecek bir oyun çıkmadığı için, bu oyundan vazgeçemiyorlar. Gelelim bu oyunu Internet üzerinden nasıl oynayabileceğinize!!

1- www.quaketr.org'a gidip Files bölümünden QuakeWorld 2.30 adlı dosyayı çekmelisiniz.

2- Bu dosyayı çektikten sonra bilgisayarınıza yükleyin. Bu program, sizin Internet üzerinden Quake1 oynayabilmenizi sağlamaktadır. Dosyanın hem normal hem de GL versiyonları bilgisayarınıza yükleniyor. Eğer 3D hızlandırıcı veya ekran kartına sahipseniz, OpenGL'i çalıştırabilirsiniz. Oyunun GL versiyonu diğer hiçbir kartı desteklemiyor.

3- QuakeWorld'e çift tıklayın ve çalışmasını sağlayın. Karşınıza gelecek ekranda yazılar olacaktır. O yazıların hiç birini sallamayın ve Türkiye'de Raksnet Server'larından oyun oynayabilmek için şunları yazın.

4- Connect 194.54.48.150 : Deathmatch Server'ı
Connect 194.54.48.150:26666 Clanring Server'ı
Connect 194.54.48.150:31000 Clanring Server'ı

5 Deathmatch Server: Aslında 1on1 oyunlar burada yapılır (Ne kadar yapılmasa da). Burada yaptığınız Rocketjump'lar size zarar vermez, yani kendinize zarar vermezsiniz. Bunun yanında yerçekimi azdır. Yani Rocketjump yaptığınızda daha yükseğe çıkarsınız (Rocketjump: Kafanızı yere eğip zıplama tuşuna basıp, hemen ardından da Rocket'ı ateşlerseniz adamınızın bir anda çok yükseklere çıktığınızı fark edersiniz). Deathmatch Server'ında direkt oyuna dalarsınız.

6- Clanring Server'ı ise Team maçları nın yapıldığı alandır. Turk Clan üyelerini bu Server'larda bulabilirsiniz. Yerçekimi fazladır. Kolay kolay Rocket jump yapılmaz. Rocketjump kendinize zarar verir. Siz girdiğiniz sırada maç yapılabileceğinden oyuna giremeyebilirsiniz. Yapılan maçları seyredebilmek için 1'in solundaki tuşa basarak (Console), Spectator 1, ardından da Reconnect yazın. Böylece oyunu Observer (izleyici) olarak seyredebilirsiniz. Onların oyunu bitince Spectator 0 yazın ve Reconnect yazın. Bu işlemi yaptığınızda, eğer oyun başlamadıysa oyuna siz de katılabilirsiniz. Clanring Server'ında maçın başlayabilmesi için takımda herkesin Ready yazması gerekir. Aksi halde maç başlamaz.

7- Raksnet'te Quake1 oynayanların çoğu gecekuşu olduğundan geceleri daha çok insan bulabilirsiniz

8- Raksnet Server'larında hızlı bir şekilde oyun oynamak istiyorsanız, Raksnet'ten Internet'e bağlı olmanız gerekiyor (Hızlı dediğim 150 ping civarı). Superonline'dan bağlı iseniz 230 civarı bir pinge sahip olursunuz. Diğer ISP'lerden bağlanırsanız, pinginiz gitgide artacaktır. Onun için Raksnet'e abone olun. Eheuheuh

Quake1 için bu kadar yeter herhalde. Şimdi de Quake2'ye geçelim:

QUAKE2: Turkiye'de şu anda en çok oynanan Online oyun olan Quake2'yi Türkiye'de Raksnet Server'larında oynayabilmek için şunları yapmalısınız.

A- Yine www.quaketr.org'dan Files bölümünden Quake2'nin 3.20 versiyon Update'ini Download etmelisiniz. Ya da daha kolayı, Level'ın geçmiş sayılarında vermiş olduğu CD'lerden yükleyebilirsiniz bu Patch'ı.

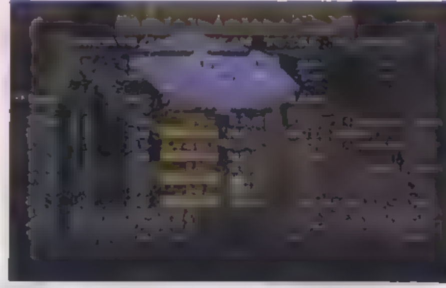
B- Bundan sonra yapmanız gereken www.games.raksnet.com.tr/quake sayfasında, Server bölümünde DM Map Pack'ı çekmek. Ve Readme'sini okuyarak bilgisayarınıza kurun.

C- Turkiye'deki Raksnet Quake2 Server'ından oynayabilmek için
Connect 194.54.48.150 yazarak Deathmatch Server'ına bağlanabilirsiniz.
Connect 194.54.48.150:30000 yazarak Clanring Server'ına ve
Connect 194.54.48.150:28000 yazarak yine Clanring Server'ına bağlanabilirsiniz.

D- Server'ları açıklamıyorum, çünkü hepsi Quake1'dekilerle aynı. Clanring Server'larına otomatik olarak Observer modunda giriyorsunuz (Observer = Spectator = Seyirci). Eğer girdiğiniz sırada maç varsa seyredin ve maç bitiminde Console'a (1'in solundaki tuşa basarsanız Console çıkar karşınıza) Team Wanted yazın. Oyun bitimindeki Team'lerden 2'sinden birinin adını Wanted'ın yerine yazın. Eğer 2 tane takım yoksa, siz kendiniz aynı komutla bir takım yaratabilirsiniz. Quake1'deki gibi herkes Ready komutunu Console'a yazdıktan sonra maç başlar (Ancak Quake2'de Team'i yaratan oyuncu Teammaster olur ve bütün takımı adına Ready diyebilir).

Şimdide gelelim şu an Raksnet'te aktif bulunan Quake Clan'lerine:

Quake1: NRK, XCOM, NBK, FD, Baph, ERS

İşte zorlu Quake savaşlarının sonundan alınmış iki sahne. Çok ölen oldu ama, kalanlar bizimdir

Quake2: Kask, Not Available, Ezkımo, Mads, Brs, J&B, Pos, Boss, : Kurucusu Killer. Bu Clan'in kurucuları Kıbrıs'tan uydu bağlantıları sayesinde 70 pingle Raksnet'e gelırler. Onun için çok avantajlılar, yapacak bir şey yok. Ancak o pıngle bile hâlâ 1 numara olamadılar (Biz de Kablonet'e kadar sabredecez).

Evet Quake2 Clan'lerinin en göze çarpanları bunlar.

Bilmeyen arkadaşlarımız için Clan'in anlamını açıklıyorum: En basıt anlamıyla topluluk demek. O topluluk içindeki herkes bırbirine sahip çıkar. Eğer bir tartışma çıkarsa, hep Clan'ının tarafını tutar. Clan'in asıl amacı, Clan'ler arası yapılan maçlardır. Clan uyeleri bu maçları kazanıp en iyi Clan olduklarını göstermek amacındadırlar (Clan'de onemli olan dostluktur, bunu asla unutmayın).

Ve gelelim en güzel oyuna, Starcraft'a.

Evet, Starcraft'ı Internet üzerinden oynayabilmek için şunları yapmalısınız:

1 Starcraft 1.05 Patch'ini www.blizzard.com'dan veya Level'ın CD'sinden yuklemelısiniz.

2- Bunu yükledikten sonra, Multiplayer'dan Battlenet seçeneğine basın.

3- Karşınıza 'Searching for the fastest Battlenet server' diye yazan bır ekran gelecektir. Bu ekrandan sonra şu gıbı şeylerle karşılaşabilırsınız.

A- 'Invalıd CD Key' diyebilir. Bunun nedenı CD-Key'ınizin sahte olduğundan, yanı orıjınal Starcraft'a sahıp olmamanızdan kaynaklanıyor. Bu seçenek için yapacak bırşeyınız yok. Gıdıp orıjınal Starcraft alın (Benım yaptığım gıbı). Veya bana bır e maıl atın, belki birşeyler ayarlayabilirım. :)

B- 'Your CD-Key ıs currently used by Wanted' (Wanted yerıne herhangi bir isim olabılir. Onu örnek olsun dıye yazdım) yazması durumunda yapacağınız tek bırşey var. O da tekrar tekrar denemek. Eğer CD-Key'ı kullanan dığer kışı oyuna gırerse, sızin Battlenet'e gırmeniz mumkun.

C- Eğer 'Searching for the fastest Battlenet server' yazısı 2 dakika boyunca ekranda kalıyorsa, karşınıza 'Battlenet was not responding' yazan bır ekran çıkacaktır. Bu ya CD Key'den Windows'unuzdakı bır eksiklıkten oluşur ya da o sırada Battlenet çokmüştür.

D- Direkt olarak karşınıza 'Battlenet was not responding' diyen bir ekran çıkmaz, çünkü bu sorunu sadece daha once Battlenet'e girmiş ınsanlar yaşayabılır. Bunun sebebi de Battlenet'te varolan bir virusten kaynaklanıyor.

E Eğer karşınıza başka bir ekran geliyorsa, anlayın kı Battlenet'e gırmışsiniz. İstedığiniz Nick'i yazarak Chat odasına dalın. Battlenet zaten sizi otomatik olarak Türk kanalına gönderecektır. Karşınıza çıkan ilk ekranda Chat yapıyorsunuz. Sonra, ıstedığiniz zaman soldan 'Create'e basarak oyun yaratabilır veya Join'den yaratılmış bır oyuna girebılirsiniz. Oyununuz bıtince yine otomatık olarak son bulunduğunuz Chat odasına donersiniz. Eğer bu geçişler arasında sürekli olarak beklemede kalırsanız, anlayın kı Battlenet'le bağlantınız kopmuş.Oyundan çıkıp tekrar girin.

F- Broodwar'da tamamıyla aynı şekilde çalışır. Starcraft ve Broodwar kanalları değişiktir. Starcraft oyuncularının solundakı bayrakta S.C., Brood War oyuncularınınkinde ise Starx yazar.

G- Battlenet'e ılk gırdığınizde bayrağınızda hıç yıldız yoktur. Bu yıldızları herhangi bir oyun yaparak kazanabılırsınız. Her kazandığınız oyun başına yarım yıldız kazanırsınız. Ve maç kaybetseniz bile, bu yıldızlar azalmaz. 5 yıldızı doldurduğunuzda Ladder oyun yapma hakkına sahip olursunuz. Ladder: Blizzard'ın belırledıği harıtalar uzerinde genelde 1on1 maçlara denir. Ladder maçlarında yıldız yoktur, puanlar vardır. Puanınız, yendığiniz veya yenıldiğiniz kışinin puanına göre değışır (5 yıldız = 1000 puan).

H- Internet'tekı oyunlara dikkat etmelisiniz. Özellikle Korelılerle oynamayın, çünku hem ıyidırler hem de Cheat yaparlar. Maalesef Starcraft'ta da Cheat olayı mevcut. Maphack denen harıtayı tamamıyla açan programlar bulunuyor. Ama 1.05'de henüz çıkmadı (Eğer çıksaydı bana ulaşırdı. Eeuhe uhe). Blızzard teker teker bütün Cheat dağıtan sayfaları kapatıyor ve Cheat kullanan oyuncuların karakterlerini siliyor.

Eh, yeter bu kadar Starcraft, şımdi gelelim Dıablo'ya:

Dıablo için fazla söze gerek yok. Kolayca girebılırsınız, ne CD Key sorunu, ne de başka bırşey. Fakat en kötu problem Cheat'in abartı derecede yaygın oluşu. Adam hemencecık sizi geber-



Dua etmeye başlayın çünkü Starcraft'ı Online oynamanız bu ekrandan çıkacak sonuca bağlı



tıp bütün eşyalarınızı da alıp gidebiliyor. Bu yüzden katıldığınız oyunda kimseye Inventory bilgilerinizi ve eğer girer girmez sorarsa yerini söylemeyin. Cheat riskine girmemek için kendi oyununuzu kendiniz yaratıp bir password koyun ve bunu sadece birlikte oynamak istediklerinize söyleyin. Cheat yapılacağından şuphe duyarsanız oyundan doğrudan çıkın. Tabii en sağlıklı ve zevkli çözüm tanıdıklarınızla oyna maktır. Onun için Turklerle oynamanız tavsiyemdir. Ancak onlar da Cheat yapabilir.

Starcraft ve Diablo Clanleri: TRS, Darkthrone, OOT, SA, DL.

Not: İlgilenenler http://darkthrone.cjb.net'ten bizim Clan'in sayfasına bakabilir.

Battlenet'te Clan kavramı Raksnet'teki gibi gelişmiş değildir. Ancak Lag olmadığı için rahatça Starcraft oynayabilirsiniz. Bu da oyunu iyice zevkli hale getiriyor.

Multiplayer oyunlarda rakipleriniz insan olduğundan oyun bilgisayara kar şı olmaktan çok daha zevkli olacaktır. Bu yüzden en popüler ve zevkli iki oyun Server'ı Battle.net ve Raksnet'e uğra yın, ben muhtemelen ordayımdır.

Şimdi de geçen ay bahsettiğim kaçak CD-Key'le Battle.net'ten nasıl Starcraft oynayabileceğinizi açıklıyorum.

www.starcarft.org'dan Files bölümunden Tasc.zip adlı zip dosyasını indirmeniz gerekli. Bu dosya sizin Battle.net'e istediğiniz Ip'den bağlanmanızı sağlıyor. Bundan sonra Battle.net Server programını çekmeniz gerekli. Bu programı da çektikten sonra, bir arkadaşınız bu programla oyun açsın ve sizde Tasc'i çalıştırıp arkadaşınızın Ip'sini yazarak, arkadaşınızın yarattığı Battle.net'e girin. Hem çok hızlı oluyor hem de sonsuz oyuncu desteği var.

Sıcacık bir Ortam'da buluşalım

İstanbul, Beşiktaş'ta yeni bir Internet Cafe: Adı Ortam.

Altı bılgısayar ve keyifli bir atmosfere sahip Ortam'da, bilgisayarların kalitesine çok onem verilmiş. Üç bilgisayarın modeli PII 333A Celeron, diğer uçunun ise Pentium 200 MMX. Ortam, hızlı ve kesintisiz bir Internet keyfi için tam ideal bir yer. Ortam'a takılanlar, Internet'te sörf yapmakla kalmıyor, aynı zamanda ülkelerarası "chat" de yapabiliyorlar. Ayrıca Ortam'da Fifa 99, Need For, Speed III, Quake II, Commands, Age of Empires gibi birçok gözde oyunu da bulabiliyorsunuz. Zengin MP3 CD koleksiyonundan da istediğiniz muziği seçip, Internet'te sörf yaparken bir taraftan da muzik dinleyebilirsiniz. Ortam Internet Cafe, gozlerini dinlendirmek isteyip, biraz da beyin jimnastiği yapmak isteyenleri de düşünüp, bir santranç masasını da mekana eklemiş.

Ortam'da Internet'e bağlanma süresinin bedeli, saatte beşyuz bin olarak belirlenmiş. Bu hoş cafe'de Internet keyfini yaşamak isteyenler için Ortam Internet Cafe'nin adresi.

Benden bu aylık bu kadar, umuyorum ki sizlere çok faydalı olabilecek bilgiler vermişimdir.

Önümuzdeki ay gorüşmek umidiyle... L

WANTED



Posta Kutusu

Derginizin en sevilen köşesi olan Posta Kutusu bu ay da sizden gelen mektuplarla dolu. Eğer sizin de söylemek istediğiniz bir şey varsa, bize yazın.

Bu ay biraz sinirlisiniz bakıyorum. Yok yok, inkar etmeyin, yüzünüzden, dergiyi tutuşunuzdan anlaşılıyor. Sanıyorum hepinizin aklında aynı soru var. "Neden fiyat değişikliği yaptınız?". Konuyu uzatmadan hemen savunmamızı yapıyorum.

1) Öncelikle 100 sayfa olmanın getirdiği maliyetlerden bahsedelim. 84 sayfadan 100 sayfaya çıkınca bütün maliyetlerimiz dörttebir oranında arttı. Eski fiyatımıza oranlarsanız, bu 300 bin liralık bir maliyet artışı demek. Ama hepsi bu değil.

2) Şubat 98'de yaptığımız fiyat değişikliğinden bu yana derginin yapımında kullanılan her türlü hammaddenin ve işgücünün maliyeti arttı. Özellikle kış ortalarındaki ekonomik kriz bizi bayağı sarstı ama bunları şimdiye kadar sizlere yansıtmamaya çalıştık. Tabi ki hepsi bu değil.

3) Bu aydan itibaren vermeye başladığımız tam sürüm oyunlar kesinlikle kopya değil. Türkiye'de ilk defa yurtdışındaki oyun üreticileri ile irtibata geçerek oyun başına 10.000 doları aşan yüksek meblağlarda telif ücretleri ödendi. Takdir edersiniz ki bu da maliyet arttırıcı bir unsur.

Fiyat değişimi yapmamızın nedenlerini öğrendikten sonra siz sevgili okuyucularımızın bizi anlayışla karşılayacağınıza eminim. Aman yaw, bu kadar yakınma yeter, bakalım bu ay hangi şanslı okurlarımızın mektupları yayınlanmış (ne şansı bee, lotarya mı yapıyoruz burda? -BLX)

Sevgili Level Çalışanları,

İsmim Murat. Şu an Konya'da İşletme Bölümü ikinci sınıfında okumaktayım. Bu size ilk mektubum. Bir PSX sahibiyim. Derginizi iki seneden bu yana alıyorum. Biz okuyuculara böyle kaliteli bir dergi sunduğunuz ve teknik bakımdan farklı iki kitleye (PC ve PSX) seslendiğiniz için sizlere teşekkür ederim. Derginizi almaya başladığımdan beri sizlere mektup yazmak istiyordum, fakat düşüncelerimi kağıda dökmeyi pek beceremediğim için vazgeçtim. Ama iyi de olsa, kötü de olsa sonunda sorularımı ve eleştirilerimi sizlere yazmaya karar verdim.

Sorularım ve eleştirilerim:

1- PC sahibi olup derginizi alanlar gerçekten çok şanslı. Çünkü PC'ciler için verdiğiniz hediyeler ve incelediğiniz oyunlar çok kaliteli ve yeni. Ama biz PSX'ciler için bunu söylemek pek mümkün değil. Playstation için incelediğiniz oyunlar da kaliteli, ama incelediğiniz oyun sayısının azlığı ve herhangi bir hediye vermemeniz kötü. Hediye konusunda zorlanacağınızı biliyorum, fakat incelediğiniz oyun sayısını arttırabilirsiniz. Bunu PC ile ilgili faaliyetlerinizden ödün vermeden sayfa sayısını artırarak yapabilirsiniz. Bazı PC'ciler bundan rahatsız olacaktır eminim, ama bu şart. Çünkü biz PSX'çiler derginizde azınlık durumundayız. Her ay PC ve PSX dahil yaklaşık 20 tane oyun tanıtıyorsunuz. Bunun 15 veya 16 tanesi PC, 4 veya 5 tanesi hatta daha azı PSX içindir. Bu durumu adil bir şekle sokmanız lazım. Mesela her ay en az 7 veya 8 tane PSX oyunu tanıtabilirsiniz. Her ay derginizin çıkmasını sabırsızlıkla bekliyorum, aldığımda da baştan sona kadar dört beş kere okuyuyorum. Ama benim için en önemli bölüm PSX sayfalarıdır. PSX sayfalarına baktığımda 4 ya da 5 tane oyun tanıtmış olduğunuzu görüyorum. Şubat sayınızda 3 tane oyun tanıtmışsınız. Bu beni çok üzmüştü. Bu sorunu düzeltmeye çalışırsanız sevinirim.

2- Sizin kopya oyunlara karşı mücadelenizi savunuyorum. Ama ne tuhaftır ki elimde 20 tane oyun var ve hiçbiri de orijinal değil. [illegible] bu durumu saçma buldunuz. Size bir şey anlatmak istiyorum. Fifa 99 çıkmadan önce 10-15 milyon kadar para biriktirmiştim. Şimdiye kadar hiç orijinal oyun almadım (in midir, cin midir, nedir?), bari Fifa 99'u alayım dedim. Nihayet Fifa 99 çıktı ve ben de oyunu istemek için Ankara'ya telefon ettim. Fiyatını sordum. Ne derse beğenirsiniz, 27 milyon lira. Şimdi size soruyorum. Bir yanda bir milyona NTSC, diğer yanda 27 milyona PAL hangisini alırdınız?

3- PSX oyunları için bir Top 10 listesi hazırlarsanız çok iyi olur.

4- Fifa 99 oynarken oyuncu grafiklerinde bozulmalar oluyor. Acaba bu bozulmalar sahte CD'den mi kaynaklanıyor, yoksa orijinal CD'de de bu bozulmalar var mı? Bir de oyunların içerikleri ve grafikleri sahte oyun ile orijinal oyun arasında farklılığa uğrar mı?

Mektubuma son verirken tekrar bizlere böyle bir dergi sunduğunuz için teşekkür eder, yaşamınızda ve yayın hayatınızda başarılarınızın devamını dilerim.

Murat Pektaş

LEVEL

1 - PS sahiplerine haksızlık yaptığımızı zannetmiyorum. Eğer Nisan sayısındaki anket sonuçlarına bakarsan, okuyucularımızın yüzde 90'ının PC sahibi olduğunu görebilirsin. PS incelemelerine başladığımızdan beri incelenen oyun oranını buna göre ayarlıyoruz. En doğrusunun da bu olduğuna inanıyoruz, tabii ki bir sonraki okuyucu anketinin sonuçlarını görene kadar.

2 -Türkiye'deki oyun piyasasının gelişmesi için orijinal oyunlara destek vermemiz gerekiyor. Tabii ki Türkiye'ye gelen 100 oyunun belki bir, belki iki tanesi orijinal oluyor. Doğal olarak, orijinal olarak bulamadığınız oyunların kopyalarını almak durumundasınız, ona lafımız yok. Aradaki fiyat farkının birçoğunuzu kopya oyun almak zorunda bıraktığını biliyoruz, ama çok yakın zamanda Türkiye'de bir orijinal oyun

piyasası oluşmazsa, oyun tasarımı, grafikeri, programcısı olarak ülkemizi bu alanda çok daha iyi bir kademeye getirebilecek birçok genç yetenek heba olacak. Her kopya oyun aldığımızda bunu da hesaba katın.

3 - Nisan '99'dan itibaren PSX Topten listesine başladık, ama sizlerin bu listeye katılımda bulunmanız lazım. Şimdiye kadar bir veya iki PS kullanıcısından oy geldi.

4 - Fifa 99'daki grafik bozulmalarının sebebi CD kafasının kirlenmesi, CD'nin çizilmiş olması ve senin de söylediğin gibi kopya CD kullanman olabilir.

Sevgili Level Çalışanları,

Derginizi çıktığından beri takip ediyorum desem yalan olur. Hemen kızmayın canım! En azından '98'den bu yana hiçbir sayınızı kaçırmadım. Bu arada derginizi John Matson'ın söylediği gibi "Fantastic" buluyorum. Müsaadenizle sorularıma geçmek istiyorum.

1- Poligonik, yüksek nitelikli grafikleri ve muhteşem kurgusuyla bütün dünyada uzun bir zaman sözünü ettirebilecek bir oyun olan Half-Life ile Unreal arasında bir kıyaslama yapar mısınız?

2- Piyasada bulunan hangi menajerlik oyununu tavsiye edersiniz?

3- Pentium III işlemciler çıktı mı? Çıktıysa verecekleri performans ne denli iyi olur?

4- Ben klavye ile Fifa 99 oynamaktan nefret eden bir şahıs olarak 8 düğmeli bir Gamepad sahibiyim. Ama Windows 95/98'de en fazla 4 düğme tanımlanıyor. Derdime bir çareeeeeee!

Daha birçok başarıya imza atmanız dileğiyle, bu arada samimi havanıza bayılıyorum.

Malatyalı Ahmet "Suker" Orbanoğlu..

LEVEL

1 - Half Life gerçekten de türünün en iyi örneği. Unreal ise bazı bakımlardan daha iyi, ama kesinlikle Half Life kadar değil. Grafik bazında Unreal'ın daha iyi olduğu söylenebilir, ama animasyon, ses/müzik, atmosfer, oynanabilirlik, senaryo gibi konularda Half Life'ın eline su dökemez.

2 - Tabii ki Championship Manager 3!!!

3 - Pentium III'ler piyasaya çıkalı bir ay kadar oluyor. En düşük modellerin fiyatları 450-500 $ arasında değişiyor. Tavsiyem yeni teknolojiye yatırım yaparken şu üç altın kurala uymanız. 1 - SABIRLI OLUN. 2 - SİZDEN ÖNCE BAŞKASININ ALMASINI BEKLEYİN. 3 - GERÇEKTEN İHTİYACINIZ YOKSA, ALMAYIN.

4 - Windows 95/98 Gamepad'leri standart şekilde 4 düğmeli olarak tanıyor. 8 düğmeyi de kullanabilmek için Gamepad'inizin orijinal sürücülerini yüklemeniz gerekiyor.

Sevgili Level Çalışanları,

İlk önce 2. yaşınızı kutlarım. Sizlere bazı sorularım var;

1 - Bir bilgisayarcının rafında "US Navy Fighter" diye bir oyun gördüm (EA'nın). Bu oyun "Gold" serisiydi. İlk oyun olmadan çalışır mı acaba?

2 - Su 27 Flanker mi iyidir? Yoksa Top Gun: Fire at Will mi?

3 - Bilgisayarcılarda "Advenced Tactical Fighter" diye bir oyun gördüm, bu oyun nasıl bişey abi? (Jane's)

4 - Resident Evil 3 çıkıyormuş, konusu nedir acaba?

5 - Hiç simulasyon haberi vermiyorsunuz, niye?

6 - Derginizde simulasyon oyunlarının incelemesi çok az. Örneğin son sayıda 4 strateji oyunu, 2 Action oyunu, 3 araba yarışı, 4 tane de spor oyunu incelediğiniz halde sadece 1 tane uçak simulasyonu incelediniz. Bu ne biçim adalet bo? (F16 Multirole Fighter)

İsimsiz

LEVEL

1 - US Navy Fighter-Gold Edition, ilk oyuna yeni görevler ve uçaklar eklenmiş, grafikler biraz daha iyi. Ancak eski oyuna gerek duymuyor.

2 - SU 27 Flanker basit grafiklerine rağmen Top Gun'dan daha derin ve gerçekçi bir simulasyon. Eğer derin simulasyonlardan hoşlanıyorsanız, SU 27 Flanker'ı tercih etmelisin.

3 - ATF çok eski bir oyun ama sistemin [illegible] tarihinden kalmaysa alıp oynaman gereken simulasyonlardan birisi. 20'ye yakın farklı uçağı yönetme şansın var.

4 - Resident Evil 3 çıkacak, ama maalesef sadece Playstation 2'de çıkacak. Konusu hakkında bir açıklama yapılmıyor, ama büyük ihtimalle yine Umbrella şirketi etrafında dönen dolapları konu alacak.

5 ve 6- Simulasyon türündeki oyunlar diğerlerine göre daha seyrek olarak çıkıyor piyasaya. Doğal olarak bizim incelediğimiz ve haber yaptığımız oyun sayısı da bununla orantılı olarak kısıtlanıyor tabii ki.

Sevgili LEVEL,

O nasıl bir giriş Abi öyle, " Güle Güle" diye. Şu 19 yaşındaki genç kalbime 9.1 şiddetinde bir kriz yaşattı. Yoksa ekonomik kriz bizim Level'i da mı vurdu dedim. Allahtan öyle değilmiş. Barış Abi'ye bir vedaymış. Fakat ona veda edilmez, o her zaman bizimle zaten.

Level giderek güzelleşiyor. Ben piyasadaki tüm dergileri inceledim. Level kesinlikle ilk sırada. Dergide bu ay (Mart) mektupları elinize ulaşan okuyucuları yazmışsınız. Buna her ay devam edin,de, bari adımızı görelim.

Şimdi sıra geldi sorulara, fakat Sayısal ekonomik yönden görüntüyü sıfıra indirdiği için şu oyunu mu alayım, yoksa bunu mu diye soramayacağım.

1 - Flaş haberler bölümünde Microsoft'un "Midtown Madness" diye farklı bir yarış oyunu hazırladığını yazmışsınız. Bu oyunun demosunu (eğer verebilirseniz) ve minimum sistem gereksinimlerini yazarsanız, sevinirim.

2 - Formula 1 ile ilgili bir poster. Birde EA Sport'a bir mesaj Formula 1 oyunu. Lütfeeeeeeeeen!...

3 - Kültür sayfalarına laf edip duran canım arkadaşlarım. Niye zahmet edip de anketi doldurup yollamadınız.

Benden bu kadar, hepinize başarılar.

Kerem Özlem

LEVEL

1 - Midtown Madness, Microsoft'un Madness serisinin sonuncu ve en iddialı oyunu olacağa benziyor. Oyun henüz yapım aşamasında olduğu için sistem ihtiyaçları belli değil. Demosu da henüz yok, ama çıktığı anda ilk olarak LEVEL CD'sinde göreceğinizden şüpheniz olmasın.

2 - EA Sports'un çok iyi bir yarış oyunu ile karşımıza çıkacağını kim bilebilirdi ki? Alın size Nascar Revolution, kesinlikle muhteşem bir oyun. Gerçi Formula 1 konulu değil, ama çok iyi olduğu da tartışılmaz.

3 - Çok haklısın. Kültür sayfalarını kaldırtmak için uğraşan insanları anlamak için çok uğraştık, ama bu isteklerine anlam veremedik. Zaten her ay en iyi oyunları seçip inceliyoruz, o iki sayfada açıklanacak ekstra bir oyun size hiçbirşey kazandırmayacak. Onun yerine bir kitap alıp okumak, bir film seyretmek çok daha eğitici (ve eğlenceli) olabilir.

Mazot kokusu dolmuşa hafiften yayılmıştı. Kimse bundan şikayetçi değildi ve geniş, sonsuz bir sessizlik vardı. Ben mi? Bense az önce aldığım Level'i ses çıkartmadan çantadan aldım. Tam bu sırada dolmuş durdu ve birisi konuşmaya başladı. Nihayet sessizlik bozulmuştu, ben de Level'ın pakedini hiç incitmeden açtım. Heyecanla arka sayfayı çevirip mektuplara bakmaya başladım. Ama ne şanssızlıktır ki yine mektubum yoktu...

Uyanabilirsiniz. Evet, yine mektubum yoktu. Ama tekrar yazıyorum. Ben Emre. Oyun delisiyimdir. Çok oyun oynar, kafayı bozarım. Önceden bir P 133'üm vardı, Upgrade ettim. Yeni makinem PII Celeron 300A, 32 MB RAM, 4 MB Ekran kartı falan.

Pek çok söz edip sizi meşgul etmiyeceğim. Sadece demo CD için daha iyi Demolar verebilirsiniz. Hepsi bu. Sorularım;

1 - Makinemi Overclock yaptırcam

(Amcam bilgisayarcı da). Maksimum hızı neye eşit olur?

2 - Need For Speed 3-High Stakes'den biraz bahsetsene. Mesela ne zaman?

3 - Canım sıkıldı, azcık Bill'i dövüp geleyim.

4 - Fifa 2000'den dehşet haberler aldık. Mesela oyun için yeni Engine yazıyorlarmış ve grafikler Software modunda bile hiper olacakmış. Poligon sayısı da artırılmış. Şimdi Eidos falan na'psa iyi? Bunlar da oturup WLS 99 da tutmayınca, yeni bi oyun yazıyorlarmış.

5 - Savage 3D nedir? 3Dfx'in rakibiymiş, hem ucuz da onu mu alsak ne?

6 - Bak kafayı yemiyecem dedim, dayanamıyom. Nirde bu Tiberian Sun, Duke Nukem Forever, Age of Empires 2 ve NFS High Stakes? Troid bezlerim (bilmeyenler için boyun ve ağız arasında salya dediğimiz sıvıyı üretir) tam vardiya çalışıyor. Nerde bunlar?

Sanırım mektup bitti, gidip az Simcity 3000 oynayım. Nasıl olsa hiç kazanamıyom. Amanın bi soru unuttum. Simcity 3000'de tarla nasıl yapılıyor (Bende öle bişey yok)? Bi anlat.

Şimdiden teşekkürler.

Emre Garden Garrett Freeman. Nevada

LEVEL

Nevada ha? Bayağı uzaktan yazıyorsun sen be, Level geç gelmiyor mu oralara? Havalar nasıl, Nevada çöllerinde iyi ortam var mı? Yeraltındaki laboratuvarlarda birtakım olaylar oluyormuş son duyduklarıma göre, bence kendine dikkat et. Soğuk su içme, yabancılardan şeker alma, saf olmayan Trialdehit Carabelyum'u 30000 volt'luk elektrik akımının içine sokma.

1 - Makineni Overclock yapacaksın da, anakartın ne senin bakim? İşlemcin Overclock'a gayet müsait, hatta Overclock için ideal bile denebilir. Ama anakartın bu işe uygun değilse, saçını başını yolabilirsin. Umarım ABIT BH6 veya Gigabyte anakartlardan birisini kullanıyorsundur.

2 - Mesela bu ayki PS incelemizi okuyabilirsin. PC versiyonu hakkında pek fazla bilgi yok ama, PS versiyonu ile paralellikler taşıyacağından emin olabilirsin.

3 - Tabii, yanına alabildiğin kadar para almayı da ihmal etme.

4 - Fahri Level haber editörü ilan ettim seni. Ama bu söylediklerin yanlış çıkarsa iki elim yakanda olacak haberin olsun.

5 - Sanırım 3D çipsetleri hakkındaki yazımız bu sorunun cevabını fazlasıyla vermiştir.

6 - Tiberian Sun Eylül 99, Age of Empires 2 Temmuz, High Stakes Eylül ayında, Duke Nukem Forever ise bittiğinde çıkacak (Biz değil, 3D Realms böyle diyor).

► Merhaba Level,

Commandos'a yeniden başladığım şu günlerde biraz eleştiri, biraz da istek dolu mektubuma başlıyorum.

Şubat sayısında 'Hilekar' bölümünde '101st Airborne' oyununu iki kere basmanıza gerek yoktu. Olur böyle vakalar. Ayrıca 'Hilekar' bölümünün yeni fonu çok hoş. Gelelim sorulara;

1 - 'SimCity 3000' oyununun tam sürümünü (tabii ki olmaz) değil, demosunu verebilir misiniz?

2 - Posta Kutusu bölümüne bazı kardeşlerimiz "Bak ben Dune-2000, Larry-7, Armored Fist-2 ve Age of Empire'i bitirmiş adamım" ve " Bunu da bilirsen pes yani. En büyük dergi Level'dır. (5!)2.(25)4.25 sayısı kaç basamaklıdır? Cevabını bulursan 100 veririm, ona göre. Hesap makinesi kullanmak yok ha!" (Şubat-99, Sayfa 78) gibi gereksiz laflarla mektuplarını uzattıkça uzatıyorlar. Bu oyun bitirmişmişlerin, öğretmen olmuşmuşların, burnu kalkmışmışların mektuplarının tamamını yayınlayacağınıza, bir garibanın daha mektubunu yayınlasanız olmaz mı? Maksat bir tane daha okurunuz sevinsin, cevapların sayısı artsın. Kızmayın ama, eğer bu tip aşırı geyik dolu mektuplar istiyorsanız, belirtin de öyle mektuplar yazalım.

3 - Bir kişi de soruları arasında "Bundan sonra da poster, multimedya CD, kalem, çakı, kibrit, traş kremi, parfüm vs. verecek misiniz?" diye bir soru sormuş. Siz de "Evet" demişsiniz. Acaba siz bu garip şeyleri veriyorsunuz da, bizim elimize mi geçmiyor?

4 - Şubat sayısında fark ettiğim bir yenilik var. Her sayfanızın sonuna 'L' şeklinde bir logo koyuyorsunuz. Bu sanırım konuların bittiğini ifade ediyor. Eğer yanılıyorsam, gerçek anlamı nedir?

5 - Genelde tüm dergi editörleri orjinal program ve oyunların kullanılmasından yana. Haklısınız. Ben de katılıyorum. Elbette, onları yapmak kolay değil. Ama orijinal oyunların 15-20 milyona bulduğu, kopya oyunların piyasada kol gezdiği zamanda orijinal oyun kullanmak, siz de kabul edersiniz ki pek akıllıca olmaz. Orijinal programlara ise hiç girmiyorum. Orijinal oyunları 4-5 milyona indirseler, millet zaten onları kapışır. O zaman kimse kopyalarla uğraşmaz. Siz ne dersiniz?

Tam sürüm oyunlarınızın, Multimedya CD'lerinizin ve posterlerinizin devam etmesi dileğiyle. Para mühim değil, bu devirde, bu enflasyonla, bu kalite dergiyi, bu paraya alabiliyorsak Helal Size!

Blade(17)-Bursa

LEVEL

Bak Blade, amacın bana vicdan azabı çektirmekse, bunu başardığını söylemeliyim. Sanırım mektubun elime 'birazcık' geç ulaştı, ama ne demiş atalarımız? Ne demiş? Geç olsun, güç olmasın. Ne güzel...

1 - Bir daha böyle şeyler yapma nolur, bak Mart sayısında verdik Sim City 3000'in demosunu, yaw ne kadar geç gelmiş mektubun elime. Bak Posta İdaresi, olmuyor ama haa (suçu hemen başkasına atma sendromu).

2 - Bunun nedenini biz de çözebilmiş değiliz. İnsanların bir kısmı öyle güzel mektuplar yazıyor ki, bizim gibi somurtkan insanları bile güldürebiliyorlar. Bazıları da öylesine gereksiz sorularla dolduruyor ki, mektupları anında eleniyor. Sonra "Bu size ikiyüz bilmem kaçıncı mektubum, ama hiçbiri yayınlanmadı" diyorlar. Bakınız, bu dergide yayınlanacak mektupların bazı kriterlere uygun olması lazım: BİR- Bir bilgisayar dergisine mektup yazdığınızın bilincinde olmadan kalemi kağıdı eline alan hiçkimsenin mektubu yayınlanmaz. Yani mektuplarınızı muhabbet yapıcam diye ağıza alınmayacak küfürlerle dolduranlar, hiç şansınız yok. İKİ - "Kız arkadaşın var mı","kaç yaşındasın","kaç kilosun","en sevdiğin sebze yemeği","ne marka kese kullanıyorsun" gibi bizim olayımızla tamamen alakasız ve özel sorular soranların mektupları yayınlanmaz. ÜÜÇ - Okuyucuların genel olarak yararlanacağı veya okurken keyif alacağı mektuplar yayınlanır. VE DÖÖRT - Düzeyli, aklı başında ve ÖZELLİKLE KÜFÜRSÜZ MEKTUPLAR KESİNLİKLE YAYINLANIR. Umarım şimdi neden geçen ayki Son Sayfa yazısına gerek duyduğumuzu anlamışsınızdır. Hâlâ inanmayanlar varsa bu ayki okuyucu incilerine bir göz atsın (söylediğin her kelimeye katılıyorum Maddog).

3 - Aslında o okuyucumuz esprili bir şekilde "promosyon"a devam edecek misiniz demek istemişti. Ben de evet demiştim.

4 - Doğru, her yazının sonunda kullanılan o "L" harfi yazının bittiği anlamına geliyor.

5 - Bir şeyin "akıllıca olması"ndan senin anladığın kısa dönemde elde edilecek ekonomik kazancın, uzun dönemde binlerce kişiye kazanç sağlayacak, hepimizin istediği gibi Türkiye'de dünyaca ünlü oyun şirketlerinin oluşmasını engellemekse, evet. Kopya oyun almak çok akıllıca.

► Merhaba Level,

Niye bütün dertler beni bulur yaa!

Kafamı üç dee efix ile yarım ekmek yapıp yiyecem yaa. Haa unutmadan bir de Half Life vardı. Özel timle ne alıp veremediği var şu Freeeman'ın anlamıyorum. Bir kere neden duvarlarda "die Freeman" yazıyor, niye özel tim telsizde Freeman ile ilgili şeyler sayıklıyor anlamış değilim. Üstelik .... vs. Neyse mektubumda bunlardan bol bol var. Şimdi vızıltılarıma geçmek istiyorum.

1 - Abicim benim öyle bir sorunum var ki, düşman başına. Asıl uyuz olduğum Sony marka bir monitörün bana yapmış olduğu kelektir. Monitör üretilmeden önce daha Windows adı verilen şey yoktu. Üstelik monitörüm 1600*1200 çözünürlük veriyor diye nasılda hava basardım daa... şimdi iş değişti. Windows 95 çıkınca Allah'a dua etmeye başladım bir sorun çıkmasın diye ve sorun çıkmadı. Fakat Windows 98 çıkınca ne desen yok abi, üç dee ef ixde alsan 640*480 çözünürlükten yukarı çıkmaz diyordu satıcım ve servisim. Ben inanmıyorum abi, peki ya sen? Abi bu çok önemli, çünkü bizde paralar gani değil hani. Bir monitör (istediğim dijitaldir, zaten öteki türlü olsa da bir şey fark etmiyor, uy) 125$. Üç de efix'de ekle bakiyim ne kadar ediy? Delirecem yahu. Lütfen söyleyin, bu doğru mu? Eğer doğruysa bir çözümünüz var mı? Bekliyorum ha; monitöre suikast bekliyorum da.

2 - Sorun Half-Life yaa. Delirecem. Lan küfür edecem şimdi (etmeee, ETMEEE - BLX). Ne biçin oyun bu yaa? Adamlar verdikleri oyunda şifreleri açmama izin vermedikleri gibi, yaratıklardan çok askerlerden korkmamı sağlıyorlar. Birde insan kendi kendine "Ben yaratıklardan korkarım" der. Tam tersi. Hele bir odada beni bir kıstırıyorlar, her taraf kararıyor, uyandığımda ise o kadar isteyerek özenle topladığım tüm silahlarımdan yoksun kalıyorum. Yapılır mı bu bana yahu? Var mı böyle yaa? Şeytan diyor ki CD'yi. Çı çı çım. Ah bir şifreler çalışsaydı. Şifrelerim çalışmıyor abi ya. Dergide verdiğiniz ve CD'de verdiğiniz programdakine göre denedim olmadı. Olan tek şey "hlds.exe" (yani Windows altında çalışan oyun konsolu), oradan oyuna yeni bölüm hazırlaması. "hl.exe"yi CD'de aradım, gene olmadı. "Otomatik kullan" kumutundan çalıştırınca gene olmuyor. Ühü ühü ühüüü. Ne bu yaa? Lütfen bu şifreleri nasıl çalıştıracağımı gösterin de, göstereyim şu yapay beyinli hergelelere dünyanın kaç bucak olduğunu. En büyük üç nedenim; kamikaze dalışı yapmak için "GOD"e tabii onları zevkle öldürmek için kullanacağım "Impulse 101" siz olmaz ve etrafımı sarıp vs. beni tuzağa düşürmeye çalışanların tuzaklarını başlarına geçirmek için ise "NOCLIP". Hee bu ay verdiğiniz Half Life Update'ini çalıştırdım gene olmadı yaa. Tutmayın beni lan diyerekten abim 1.500.000 liralık CD'yi tam kıracaktı, zor tuttum valla. Ya bu şifreler çalışacak ya da CD kırılacak. Ölüm kalım meselesi canım.

3 - Şiit, abi lütfen posta kutusu bölümünün sayfa sayısını çoğaltın. Çünkü harbiden çok işime yarıyor. Sorunlu bir kişiyim de.

Mektubumun sonuna çok hoşuma giden bir fıkrayı yazıyorum. İster yayınlayın, ister yayınlamayın, o size kalmış (İyi o zaman, yayınlamıyorum, hihoha (şaka ediyorum, güzel bir fıkra ama diğer mektup gönderenlere ayıp olur diye kırptım - BLX)).

Herkese mucuk mucuk. Bye

LEVEL

1 - 4 MB hafızalı 3Dfx kartlarının 640*480 çözünürlüğün üzerine çıkamadığı doğru, ama Windows 98'de senin Sony monitörünün 640*480 ile sınırlı olduğunu söyleyen bilgisayarcın ve servisin biraz şaşırmış. Eğer Sony'nin sitesine bağlanıp monitörün için en son Windows 98 sürücülerini çekersen hiçbir sorunla karşılaşmazsın.

2 - Half Life için verdiğimiz hileler oyunun bazı versiyonlarında çalışmıyor. Hileyi çalıştırmak için oyunu BAŞLAT menüsündeki ÇALIŞTIR seçeneğine hl.exe -dev -console komutunu girerek çalıştırmalısınız.

3 - Koskoca altı sayfa yetmiyor muu? Daha ne istiyonuuuz?

► Sevgili Level çalışanları ve başta Sinan Bey (Biraz ciddi oldu galiba, neyse),

Ben 19 yaşında bir Playstation sahibiyim. Öncelikle PS'ye verdiğiniz destek için sizlere teşekkür ederim. Sağolun, varolun, berhudar olun. Mesleğim olan gazete bayiliğinden (büfe) dolayı derginizi ilk sayıdan itibaren okuyorum. Bu yüzden de kendimi diğer Level'cılardan daha şanslı sayıyorum. Ama ne yapayım, bu benim işim. Tek Level'ı değil, diğer oyun dergilerini de okuyorum. Ama en çok sizin derginize ilgi duyuyorum. İlk çıktığınız 1 yıl içinde çok da güzel bir dergi sayılmazdı. Fakat zamanla kendinizi geliştirip süper bir dergi oldunuz. Derginizi her ay sabırsızlıkla bekliyorum ve iştahla okuyorum.

Sizden bazı ricalarım ve sorularım olacak.

1 - Türkiye'de PS için en çok sayfa ayıran dergi Level. Ama ben sizden PS sayfalarınızı biraz daha artırmanızı istiyorum.

2 - Diğer PS'ci dostlarım gibi sizden Demo CD istiyorum. Gerçi PS CD'si PC CD'sinden daha zor hazırlanıyor olsa da, sizler bunu başacak güçtesiniz (içimden bi his 2-3 ay içerisinde verebileceğinizi söylüyor).

3 - Şu ayın sayfalarını da tümüyle kaldırırsanız bence daha iyi olur. Böylelikle PS sayfalarına da yer açılmış olur.

4 - Ben bir futbol hastasıyım. Fifa, World Cup, Actua Soccer serilerinden başka, bana önerebileceğin bir oyun var mı (Böyle olur ya hani süper Shot'lu falan olursa daha da iyi olur)?

5 - CD'lerimin bazıları kopya. Kopya oyunlar PS'ye zarar verir mi? Verirse ne derecede, ne gibi zararlar?

6 - Posterleriniz çok güzel, posterlere devam. Mortal Kombat 4 posteri vermeyi düşünmüyor musunuz?

7 - Street Fighter Zero 3'ü tanıtır mısınız (Tuş kombinasyonlarıyla beraber)?

8 - Resident Evil 2 PS için ne zaman çıkar (One ya)?

9 - Baba ya, başımıza bir de Playstation 2 çıktı. PS ile aralarındaki farklar neler?

Sonsuz başarılar
İskender "Reptile" Tunçtür...

LEVEL

Sizin mektubunuz da elime geç ulaşanlardan. İsteklerinizin büyük kısmını Nisan sayımızla birlikte yerine getirdiğimizi göreceksiniz. Dergideki değişikliklerin tamamı sizlerden gelen anketlerin sonuçlarına göre belirlendi. Herkesi aynı anda memnun etmek zaten imkansız, bizim yapmaya çalıştığımız herkesin okumaktan zevk duyduğu ve yararlandığı bir dergi hazırlamak. Yoksa diğer dergiler gibi buzdolabı ağzıyla dergi hazırlamak kolay.

1 - Nisan sayımızdan itibaren PS sayfalarına daha çok yer ayırdığımızı görmüş olmalısınız. Bu ay altı sayfa ayırmamızın sebebi, piyasada gerçekten incelemeye değer oyun bulunmaması, ama önümüzdeki aydan itibaren yine sekiz sayfa olarak devam edecek.

2 - Daha önce de belirttiğimiz gibi Playstation demo CD'si hazırlamamız bir sponsor bulunmadıkça imkansız. Yine de ümidinizi kaybetmeyin, bu konudaki girişimlerimiz hızla sürüyor.

3 - Kültür sayfaları devam ediyor, edecek. Anketlerden elde ettiğimiz sonuç bu. Okuyucularımızın yüzde 80'inden fazlası kültür sayfalarını sevdiğini ve yararlandığını söylüyor.

4 - PS için çok güzel futbol oyunları var, ama daha yeni olanlarından tavsiye etmemi istersen, Viva Football'a bir bak derim.

5 - Kopya PS oyunlarının CD sürücü kafasına zarar verdiği ispatlanmış bir gerçek. Neden bunca zamandır "KOPYA OYUNA HAYIR!" dediğimizi zannediyorsunuz?

6 - Poster için genellikle yeni oyunları seçiyoruz. Mortal Kombat 4 posteri vermemiz pek olası değil, ama her zaman olduğu gibi postere devam edeceğiz.

7 - Nisan sayımızda tanıttık.

8 - Gerçekten de "O ne ya?" Resident Evil 2 Playstation'da çıkalı nerdeyse iki yıl oluyor. 2000 yılının başında Resident Evil 3 çıkacak, ama sadece Playstation 2 için.

9 - Playstation 2'nin detaylı bir incelemesini Nisan 99 sayımızda yapmıştık.

Sevgili Level,

Ne tahmindi bea. Ben dememiş miydim "Şubat ayı bitmeden Mart sayısı alacağız herhalde" diye (gerçi aylar tutmadı ama...) Şimdi gelsinler görsünler, dergi nasıl erken çıkarmış, nasıl bol sayfa, az reklam olurmuş öğrensinler.

Siz diyordunuz ki orijinal oyun alın. İyi, alalım. Ama verileri toplayıp hipotezi kurduktan sonra,

- En yakın satıcı = Tam 92 km.

- Bulundurduğu orijinal oyun sayısı = Sıfır.

Peki benim ve benim gibilerin orijinal oyun almaları nasıl beklenebilir (sipariş ver deme)? Çünkü onu da yaptım. Dergilerden bulduğum birkaç şirkete alo dedim. Neymiş efenim, İstanbul dışına en az onluk paketlerde gönderiliyormuş, üstelik kargo masrafı bana ait (oha, çüş). Sanırım bu durumda bana torpil geçilmesi gerekiyor.

Ve sorular

1 - İncelemelerde oyunların okunuşlarını da yazarmısınız, yoksa gidip "Ozmo Show"mu seyredelim (Oyun satıcısına rezil oluyorum)

2 - RTS, RPG, FPS, platform, interaktif film türü oyun ne demek yahu? Bunların Türkçesi yok mu?

3 - Öz be öz Türk yapımı bir dergiye para vermekten kıvanç duyuyorum.

LEVEL

1 - Hiçbirşey farkedeceğini zannetmiyorum. Ayrıca, bilgisayarcıların İngilizce konuşma ve anlama yeteneğinin senden daha iyi olacağını da zannetmiyorum. Birisine gidip "Abi "LEVIL" var mı?" dediğinizde kaç tanesi size "O ne ba? Bizde sadece "LEVEL" var" dediği oldu mu hiç? Bence senin değil, "bilgisayarcı" sıfatını taşıyan insanların İngilizce öğrenmesi daha yararlı olur.

2 - Genellikle oyun türlerini orijinal halleriyle kullanmayı tercih ediyoruz. Eğer oyun terimlerini orijinal İngilizce şekliyel kullanırsak sadece bilgisayar oyunlarına yeni olanlar anlamayacaktır. Ama mesela FPS'ye "Birinci kişi vurucu" desek, bu sefer hiç kimse anlamaz. Çoğu İngilizce terimi Türkçe'ye çevirdiğimiz zaman anlamsızlaştığı bilinen bir gerçek, bu yüzden en iyisinin orijinal olarak kullanmak olduğuna inanıyoruz.

3 - Biz de sizlerin zevkle okuduğu bir dergi hazırlamaktan mutluluk duyuyoruz. Her ne kadar arada bir küfür yesek de (!) sizlerden gelen olumlu eleştiriler bizim bu zor işi yerine getirmede en çok motive edici etken.

Mektupları Elimize Geçenler

Alper İlhan • Alper Torun • Alperen Ayman • Anıl Akay • Bilgehan Yıldız • Burak Samantır • Can Onur Günsur • Cemal Kızıldağ • Deniz Karaduman • Deniz Ernalbant • Derya İmer • Emrah Subaşı • Emre Öztürk • Emrah Albayrak • Enes Oğuş • Emre Çaşkurlu • Epilepsy • Ersin Şükrü Dedeci • Fatih Aytek • Fuat Konuk • Hande ve Bilge • Hakan Gürel • Hakan Soyupak • Irmak Akgün • İbrahim Özbek • İbrahim Koçdemir • İlker Topçuoğlu • Mehmet Demir • Sarper Geveze • Serdar Koçak • Kıvanç Artun • Koray Serter • Koray Balcı • M. Yalmaz • Kamuran • Mert Dirim • Murat Süleyman Kılınç • Musa Sazak • Onur Delikanlı • Onursal Erol • Onur Fetil • Onur Köse • Onur Akay • Onur Tekişalp • Ozan Pancar • Ömer Çoban • Ömer Ömeroviç • Özcan Söyük • Özgür Ünsal • Recep Kütük • Samet Virdil • Sarper Erel • Sedat Aktaş • Selçuk Morhan • Seçkin Çetiner • Semih Kerem • Sinan Ateş • Şadan Ekdemir • Şafak Soğur • Tahir Tunç • Tarık Oğuzhan • Tolga Teoman • Ufuk Özden • Umut Kobadayı •



AYIN OKUYUCU İNCİLERİ

Veya

Vur dedik öldürdünüz

Geçen ayki Son Sayfa yazısını çoğu olumlu olan birçok tepki geldi. Ama olumsuz tepkide bulunanlar, aşağıda yazılan ve sadece bu ayki mektuplardan seçtiğimiz incileri okuyunca eminim fikirlerini değiştireceklerdir.

Varan 1 - "...Bakın, okuyucu anketlerinden de görüldüğü üzere okuyucularınızın yüzde 98'i erkekmiş. Okuyucularının yüzde 98'ini erkeklerin oluşturduğu bir dergide Kültür sayfalarının işi ne?..."

Cevap: Tabii canım, erkek dediğin kitap okumaz, müzik dinlemez, sinemaya ise hayatta gitmez. Erkek dediğin Quake oynar, yerlere tükürür, sağa sola sataşmakla meşgul olur öyle değil mi? Çok haklısın...

Varan 2 - "...Sepultra'nın Against albümü çıkalı bir hayli oldu, siz de açıkladınız. O ne ya öyle (DIIT) gibi. O albümü nasıl översiniz ha? Max bizim ilahımızdır, (DIIT)erim Derrick'li Sepultra'yı...."

Cevap: Peki güzel arkadaşım, sen mektubunu ağzına kadar küfürle dolduruyorsun da, yayınlanmasını nasıl umuyorsun? Lütfen açıklar mısın?

Varan 3 - Bir arkadaşımız da bir mektup göndermiş, mektubun ekinde bir hikaye. Normal okuyunca abuk subuk bir hikaye görünümünde olan bu yazı, satır atlayarak okuyunca oldukça farklı bir boyut (yani bel altı) oluyor. Hikayenin sonunda ise "Artık bunu da bir yerlere sıkıştırırsınız" demiş. İşte sıkıştırdık, ama pek de senin umduğun şekilde olmadı sanırım.

Varan 4 - Bu mektubu kırpanın.....

Cevap: Hiç kırpar mıyız, direkt olarak attık.

Tuz Biber- Sumuğunu yidiğimin Level'i....

Vs. vs. vs. vs.

Posta Kutusuna ulaşmak için

Level Dergisi • Okur Mektupları • Piyalepaşa Bulvarı • Zincirlikuyu Cad. • Ün İş merkezi • No:231/3•80380 • Kasımpaşa-İstanbul •
e-mail : sakkol@level.com.tr

LEVEL yazarlarına ulaşmak için

Berker Güngör :	gberker@level.com.tr
Kadir Tuztaş :	ktuztas@hotmail.com
Ozan Ali Dönmez :	mailme.ozi@mailexcite.com
Cem Şancı :	uglycem@hotmail.com
Burak Hun :	wanted4@hotmail.com
Ekim Erkurt :	ekimerkurt@superonline.com

Daha devam edebilirdik ama sanıyorum mesajı aldınız. Geçen ayki Son Sayfa'da biraz agresif davrandığımızın farkındayım ama gördüğünüz gibi böyle mektuplar gönderip de yayınlanmasını bekleyenleri uyandırmak gerekiyordu. Sanıyorum Türk insanının en büyük handikaplarından birisi de samimiyetle seviyesizliği, dost canlısı olmakla cıvıklığı karıştırması. Böyle muhabbet yaparak mektuplarını yayınlatmaya çalışan sevgili okurlarımız, lütfen bundan sonra gönderdiğiniz mektupların daha SEVİYELİ olmasına dikkat edin, yoksa kendinizi Ayın Okuyucu İncisi olarak daha çoooook görürsünüz.

Geyiğin En Uzun Boynuzlusu

Son sayfayı yazma işi başlarda bana çok güzel bir fikir gibi gelmişti. Ama yazı teslim tarihi yaklaştığında bu işin ne kadar zor olduğunun farkına vardım. İşte ailenizin editörü Phantom ve onun karmaşık zihni...

Uzay tarihi 14/04/1999 Çarşamba 23:06. Son dakika itibari ile 39 saattir (Rekorum 48 saattir) uyumuyorum, tabii otobüste kestirdiğim o zevkli dakikalar hariç.

Şu anda canavar gibin, sütsüz, şekersiz neskayfemi içerken ve hayatımda çok önemli bir yeri olan karamelli çikolatamı yerken neler yazmam gerektiğini düşündüm ve daha fazla kafamı yormadan bir an önce yazmaya koyuldum. Bu yazı bittikten sonra, büyük bir ihtimalle bir daha geri dönüp okumayacağım. İnanıyorum ki buradaki düşünceleri hayatınızın geçmiş herhangi bir evresinde yaşamadıysanız, ileride mutlaka yaşayacaksınız.

Son zamanlarda çevremde meydana gelen ölümler beni oldukça sıkıntılı bir hale soktu. Bir hafta içerisinde akraba ve yakın çevre olmak üzere toplam dört cenaze ister istemez insanı karamsar, karanlık düşünceler içerisine itiyor. Bunların üstüne oldukça yoğun bir iş temposu, dergi yetiştirme telaşı ve hiç biri yetmiyormuş gibi sınavların başlaması eklenince, çılgınlığın ötesine geçiyor ve "Keşke mümkün olsa da evren içerisinde yüzyıllar önce sönmüş bir yıldız olsam" fikri kafanıza çivi ile çakılıyor. Bir anda hayatın aslında bomboş olduğunu, neden koşuşturup durduğunuzu düşünmeye başladığınız anda ise film kopuyor. Sabah gözlerinizi açtığınızda bir koltuk üzerinde yığılıp kaldığınızı ve insan vücudunun normalde alamayacağı bir şekilde uyuduğunuzu ya da tüm bu düşüncelerden sıyrılmak için uyumamacasına, aralıksız çalıştığınızı fark ediyorsunuz.

Peki bu boşluk içerisinde zamanın değeri nedir hiç düşündünüz mü? Yani yaşıyorsunuz, devamlı bir şeyler akıp gidiyor hayatınızda. Saniyeler, dakikalar, saatler, günler... Ve bu durumun en kötü tarafı bazı şeylerin farkına çok geç varıyor olmanız ve o andan sonra geçmişe dönme şansınız olmadığı için her şeyin git gide arapsaçına dönmesi. Şu an için geri dönme şansınız olmadığına göre, yapmanız gereken en önemli şey, zamanı, şu anki zamanı en faydalı şekilde geçirmektir. Kesinlikle zamanınızı yaşayın ve yapmanız gereken, istediğiniz her şeyi yapın. Yarın ya hiç olmayabilir ya da çok geç olabilir.

Konuyu bağlamak istediğim noktaya gelince: Birçok editör arkadaşım gibi ben de Kültür sayfalarına olan kininizi anlamıyorum. Eğer geleceğin bilgisayardan ibaret olduğunu ve bu şekilde kendinizi geleceğin hayatına hazırladığınızı sanıyorsanız, yanılıyorsunuz. NE yaparsanız yapın, bu dünyada yaşamak zorundasınız. Hiçbir zaman bir işlemci olamayacağınıza göre, çevrenizi ve dünyayı iyi tanımalısınız. Starcraft veya Resident Evil asla gerçek olamadı ve olamayacak da. Gerçek nedir biliyor musunuz? Çevrenizde yani Türkiye'de hâlâ açlıktan ölen insanlar olmasıdır. Hemen yanıbaşımızda medeniyetin beşiği Avrupa'nın tam ortasında bir soykırım yaşanmasıdır. Hepimizin herhangi bir şekilde doğanın ölümünü hızlandırmamızdır. Sadece size verilenle yetinmeyin, araştırın. Kültür sayfalarında sizlerin birer bilgisayar kurdu olarak ilginizi çekebilecek noktalara değiniyoruz. Burada zaten her yerde görebileceğiniz şeylere değinmiyoruz.

Hayatımızın içerisine zorla sokulan Televole'lerden sıyrılın, insanların duygularını sömüren yarışma programlarını seyretmeyin, yere çöp atmayın, artık bir porno dergi kapsamına giren Pazar eklerine ve içerisindeki sanatçı bozmalarına atın tekmeyi gitsin ve bunun gibi birçok şey. Herşeyden önemlisi çevrenize karşı duyarlı ve tepkili olun... Unutmayın gerçeği hissetmek dünyadaki en güzel duygudur.

Phantom

Gelecek ay LEVEL'da

Aliens vs Predator: Korkuyu iliklerinizde hissedeceksiniz. AvP kâbuslarınızda yer edecek kadar güzel bir oyun (!?!)

Requiem: Bir asker olmak, robot olmak veya hadi be, yaratık olmak neyse de... melek olmak da nesi? Gelecek sayımızda, bekleyin.

Championship Manager 3: Tüm zamanların en başarılı menajerlik oyunu en yeni versiyonuyla karşımızda.

